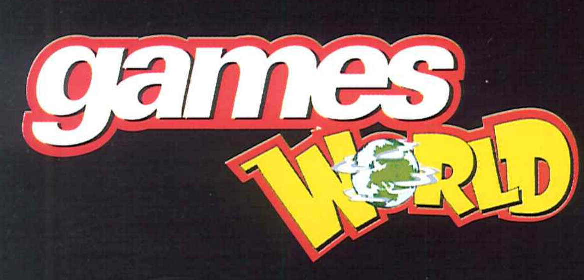


¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 36
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
ANALIZAMOS
MARIO TENNIS
SAN FRANCISCO RUSH 2049
HÉRCULES
¡SECCIONES NUEVAS!
Soy el mejor
El club de los virtuosos
Trucos de los lectores
¡MANOLO, LLAMA AL EXORCISTA, QUE AL NENE LE VUELVE A GIRAR LA CABEZA!
EL EJÉRCITO DE LAS TINIEBLAS
Oro y Plata, Snap, Puzzle League, Pinball...
8 414090 102780 00036

CONOCE TODAS LAS INTIMIDADES DE LA CHICA MÁS SENSUAL DE TU NINTENDO 64.

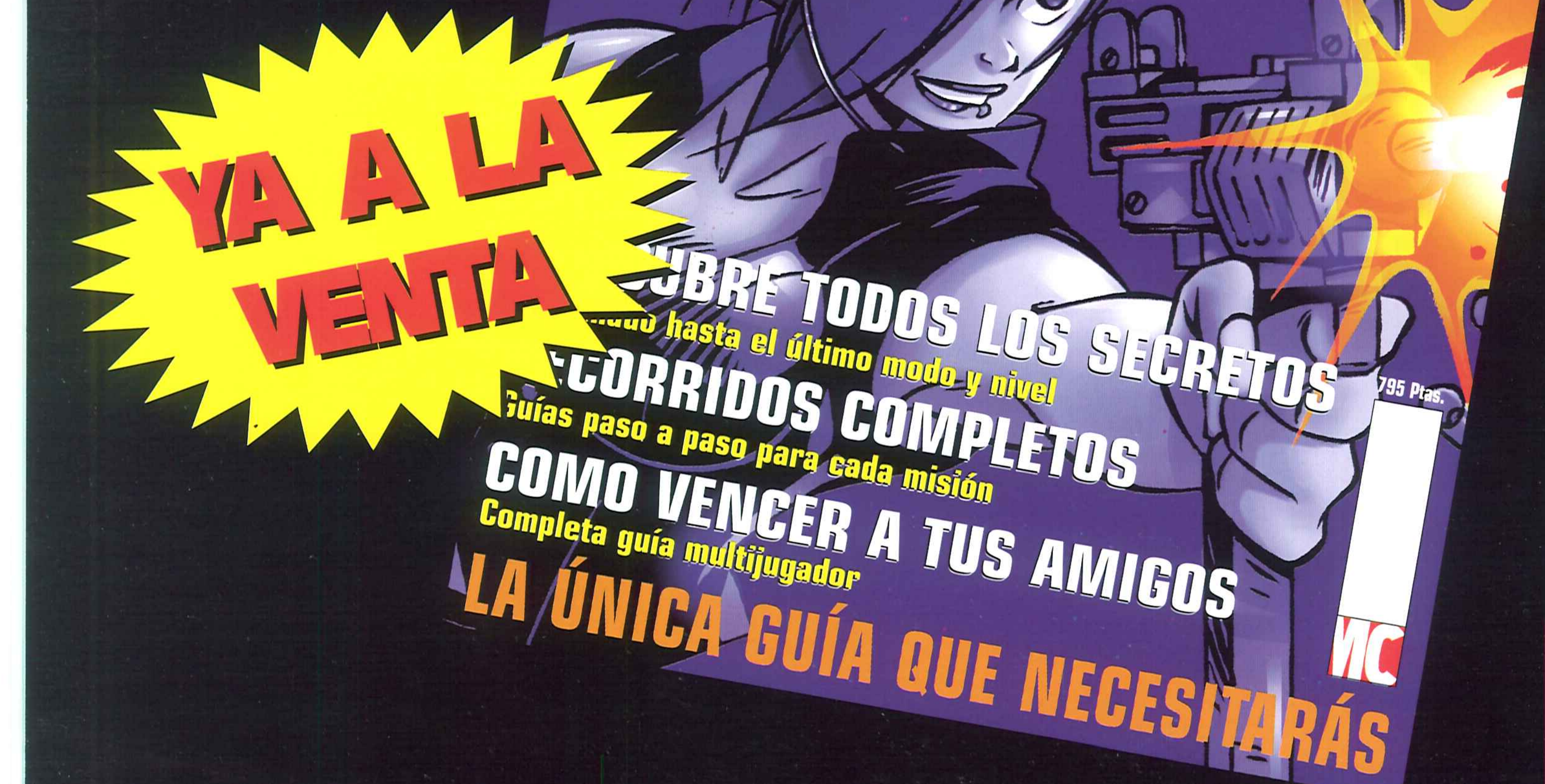
ESPECIAL GUÍA







- Guías paso a paso para cada misión
- Todos los secretos de los niveles y misiones extra
- Exploramos cada rincón del multijugador





Número 36 31 de diciembre 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: m64@esdecir.com

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero y Mª José Soto

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaume Muñoz

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Alfredo López
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona



Imaginaos que, por fin, se inventara una máquina del tiempo. Imaginaos que os pudieseis enviar objetos a vosotros mismos en el pasado, cuando escribíais el primer número.

¿Que enviaríais? ¿El cartucho de *Zelda: Ocarina of Time*, para que los "vosotros" del pasado supieran lo que les esperaba? ¿O tal vez una nota advirtiendo que no se encariñaran demasiado con Conker, porque se iba a volver peor que Duke Nukem? ¿Quizá el Transfer Pak?

Asimismo, cualquier día podría llegaros un paquete con una nota que dijera: "Para nosotros en el pasado". Cuando, al abrirlo, encontrarais una Dolphin con los juegos de Zelda y Mario, ¿qué haríais?

Yo sí sé lo que haría: la guardaría como oro en paño hasta que vosotros publicaseis un análisis de ambos, para asegurarme de estar jugando con unos juegos con Star Game. ¿Sabéis que tengo 9 juegos y no me hubiera comprado ninguno si no hubiesen obtenido más de 85%?

P.D: Felicidades a Pablo Belmonte. ¿Cómo haces esos dibujazos?"

Javier Hernández Aceituno, Tenerife



Muchas gracias, Javier. Este mes, te hemos convertido en nuestro editorialista, pues tu carta destila el tono fantacientífico con guiños a lo mágico que caracteriza a esta sección. En cuanto a tu sugerente interpelación inicial, nos enviaríamos tu carta y las de tantísimos fieles lectores que recibimos todos los días, ahora que *Magazine 64* cumple tres años. Seguro que a los "nosotros"' del pasado les habría dado un subidón increíble.

Vuestra confianza es, sin duda, el mejor regalo en nuestro tercer aniversario: nos llena de orgullo y recompensa todos nuestros esfuerzos (esto de analizar juegos es un trabajo muy sacrificado. Je, je).



PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 36 31 de diciembre de 2000

SUMARIO





PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES



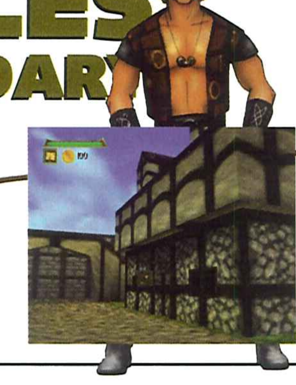
Previews de los títulos para GBA venideros, trucos y reviews de Jungle Book, Aladdin *y* Dinosaur.



64 ANÁLISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 34



64 SUMARIO



Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

Desde la página 16

VISIÓN DE FUTURO



Desde la página 50

PLANETA 64
ÚLTIMA HORA
La actualidad más candente y las mejores previews

LOS MÁS VENDIDOS

1. POKéMON SNAP
2. MARIO PARTY 2
3. PERFECT DARK
4. POKéMON STADIUM
5. ISS 2000
6. TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
7. CASTLEVANIA
8. DONKEY KONG 64
9. SUPER SMASH BROS
10. JET FORCE GEMINI

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

¿Te vas a comprar la Gamecube?

Primeras opiniones acerca de la nueva consola de Nintendo.

Seguramente, si alguien armado con un micro te parara por la calle y te preguntara si estás pensando en comprar una Gamecube, le dirías fervorosamente que sí, que cuentas cada hora de cada día y cada segundo de cada hora. Pero, ¿qué opinan sobre esto los japoneses, los afortunados que disfrutarán de la Gamecube antes que nadie?

Según una encuesta publicada por una revista japonesa, tan sólo el 6,6% está interesado en comprar la consola el día de su lanzamiento. La mayoría de ellos (50,4%) prefiere esperar a ver cómo evoluciona. Tampoco el diseño de la consola sale muy bien parado, siendo las compañías de juegos la única muestra donde quienes valoran positivamente el diseño de la Gamecube superan porcentualmente a quienes lo desaprueban (frente a los consumidores y minoristas, donde predominan los juicios negativos).

Por otro lado, las expectativas que los japoneses tienen puestas en la Gamecube se inclinan hacia nuevas versiones de Zelda y Mario y a la incorporación de Square como desarrollador para el sistema. Parece ser que la NGC lo tiene difícil ante la opinión pública japonesa, y eso lo saben tanto los minoristas como los distribuidores. Con todo, estamos convencidos de que la calidad que promete la Gamecube hará cambiar de parecer a los japoneses. Recordemos que nadie apostaba por la PlayStation antes de su comercialización, y acabó arrasando (gracias al marketing, a la piratería y a una política de lanzamientos mucho más ambiciosa que la de Nintendo).

En la riqueza y en la pobreza

Nintendo y Sega unen fuerzas para crear un RPG.

Es sólo un rumor, pero la simple posibilidad de que sea cierto nos ha dejado diez minutos con la cara desencajada por la sorpresa. Sea como fuere, lo cierto es que ya hay hasta un nombre para el juego: Nintendo and Sega: the dream come true (suena a mofa, ¿verdad?).

El proyecto está previsto para el 2001 y será tanto para la Gamecube como para la Dreamcast. Pero lo más extraño de todo es que, según se comenta, el juego estará protagonizado por (agárrate) Mario, Donkey Kong, algunos Pokémon, Link y los personajes de Sega, entre ellos Sonic (¿puedes concebir tal combinación?). ¿Será ésta una estrategia de Nintendo y Sega para desbancar a Sony de su trono nipón y evitar que la PlayStation 2 machaque a la Gamecube y la Dreamcast?

Por otro lado, Nintendo ha reafirmado su intención de no mostrar nada más acerca de la Gamecube hasta el próximo E3, que se celebrará en mayo del año que viene. Será en esa feria donde se presentará el primer material jugable y se demostrará el verdadero potencial de la consola tanto por separado como en conjunción con la GBA. Por el momento, no obstante, podemos confirmarte la aparición de cinco títulos de Nintendo para el lanzamiento de la Gamecube. ¡Aunque aún no se sabe cuáles!

A rey muerto, rey puesto

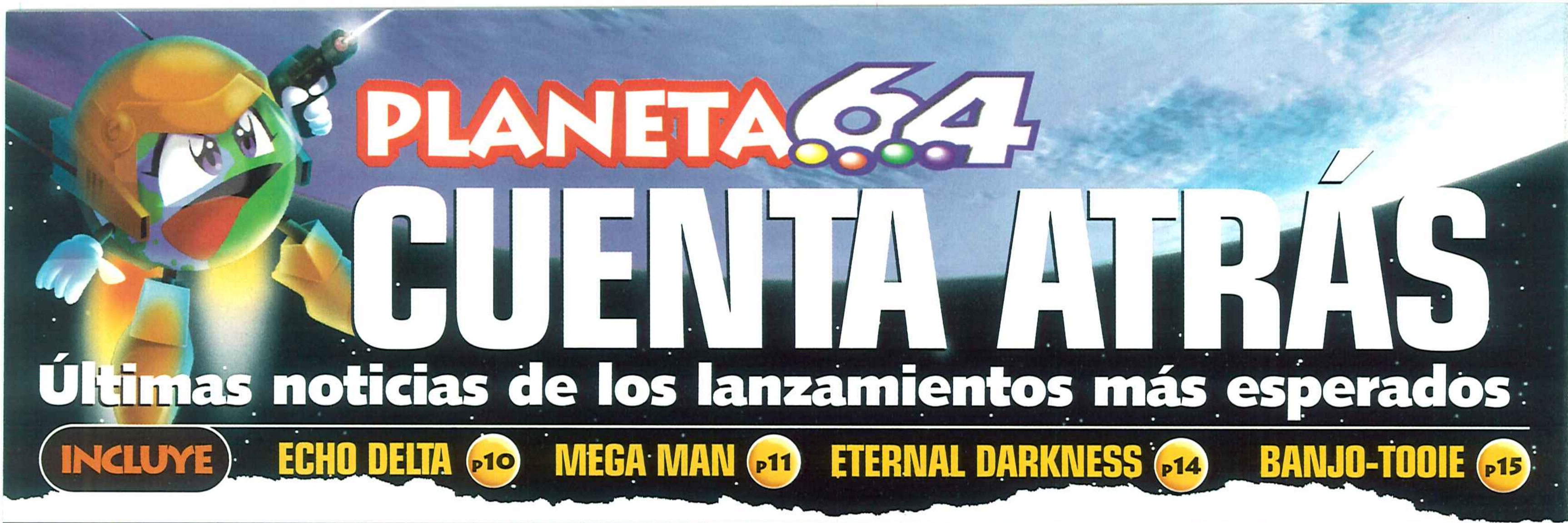
A la Game Boy Advance ya le ha salido el primer competidor.

Tras la virtual defunción de la Neo Geo Pocket, parecía que nadie se iba a atrever a poner los pies en el reino de las portátiles, plenamente en manos de la Game Boy Color y la futura Advance.

Sin embargo, Bandai, la poderosa compañía de juguetes japonesas, ya tiene su propio proyecto. Se trata de la Color WonderSwan (un modelo avanzado de la WonderSwan, que apareció en Japón hace año y medio y que no ha funcionado del todo mal) y que, según parece, es más potente que la Neo Geo Pocket, aunque está muy lejos de la Advance. Sin embargo, la WonderSwan cuenta con un punto a su favor: una nueva entrega de la serie Final Fantasy, todo un superventas que podría inclinar a los nipones a hacerse con la WonderSwan, más teniendo en cuenta que su lanzamiento se producirá tres meses antes que el de Advance.

De momento no hay noticias de que la consola vaya a llegar al mercado europeo, aunque Bandai ya está pensando en un lanzamiento en EE.UU. para el año próximo.





IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿Qué tienes que hacer exactamente?
No estamos completamente seguros, pero parece que tienes mucha libertad de acción. Puedes encontrar trabajo, ir a pescar y hacerle favores a las diferentes personas que te vas encontrando y también puedes tener animales de compañía, cortar árboles, coleccionar cartas... La lista sigue y sigue (y sospechamos que esto es sólo la punta del iceberg).

¿Y qué hay en él de 'Comunicación'?
Por lo que sabemos, se refiere a dos niveles. El primer factor es la interacción con los personajes de tu propio pueblo, el hecho de formarse amistades y de crearse un camino a lo largo del juego dependiendo de las opciones que se elijan. Por otra parte, puedes guardar tu personaje en un Controller Pak, llevarlo a casa de tus amigos y hablar con la gente y recoger los objetos de sus juegos. Las diferentes decisiones que hayan tomado habrán hecho evolucionar su pueblo de forma diferente.

LA FICHA

ANIMAL FOREST	
DE:	*Nintendo*
TAMAÑO:	*N/D*
JUGADORES:	*1*
CONTROLLER PAK:	*Sí*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*No*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Animal Forest

¿Adónde vas Caperucita?

Aquí tenemos una agradable sorpresa. De hecho, ya nos quedamos parados cuando echamos un vistazo a este intrigante título en el Spaceworld. *Animal Forest* es una verdadera belleza (aunque las capturas que acompañan al texto no le hacen mucha justicia al juego). Para poder comprobar lo grande que resulta realmente, se necesita verlo en movimiento, pues las animaciones son absolutamente increíbles.

Animal Forest es el 'Juego de Comunicación' del que tanto se ha jactado Miyamoto; en él, un poco como en *Harvest Moon*, el énfasis está en hablar con los habitantes de los pueblecitos, forjando amistades e interactuando con el amplio abanico de criaturas que te encuentras.

Curiosamente, todos los sucesos tienen lugar a tiempo real (en otras palabras, si en tu casa son las 9 de la mañana de un domingo de diciembre, entonces en el juego es esa misma hora), lo cual significa que tu progresión por el juego sigue el mismo ritmo que tu propia existencia... Interesante.

Ciertamente, fue el juego más intrigante del Spaceworld, y posiblemente el título que emergerá como uno de los máximos logros de Nintendo; parece realmente prometedor. En cuanto tengamos más información de *Animal Forest* te la haremos llegar.



△ *Puedes usar los objetos que recoges para decorar tu casa a tu gusto.*

▽ *A medida que se acerque el invierno en el mundo real, ¡pasará lo mismo en el pueblo del juego!*

Aunque evidentemente no se pueda ver en esta foto, la animación de Animal Forest es asombrosa. ▽

◁ *Ha llegado la primavera a Animal Forest y las flores florecen. ¡No digas que el juego no parece absolutamente increíble!*



△ Esperamos que los derrapes sean más espectaculares.

El modelado de los personajes ha salido perfecto. ▷

◁ El icono en la parte de arriba indica el arma que tienes disponible.

Mickey's Speedway

Rare y Disney saltan a la pista de karts.

Según las listas de lanzamientos, la nueva propuesta de Rare al estilo *MK* llegará a las tiendas en diciembre. Teniendo en cuenta que llevamos apenas unos meses hablando de este juego, la espera ha sido mínima.

Cuando nos enteramos de que Rare se encargaría de una larga lista de juegos de Disney, la verdad es que no nos pusimos a saltar de alegría; pero después de observar con más detalle este juego de carreras, hemos cambiado de opinión.

En términos de manejo, *Mickey's Speedway USA* está mucho más cerca de *Mario Kart* para la SNES que de *Diddy Kong Racing*. Cuando lo probamos en el Spaceworld nos encantó descubrir que cuando un personaje sufre algún desastre, por culpa de un bate de béisbol o una lluvia de fideos, éste insulta al jugador que le metió en el lío. Y gracias al aporte de entre 40 y 60 líneas de diálogo realizadas por los dobladores de Disney, el resultado es una monada.

Con respecto al multijugador, habrá cuatro arenas de deathmatch en las cuales medirte con los amigos y, si un jugador llega siempre en último puesto, recibirá un turbo especial que le permitirá usar los reforzadores más potentes.

Pero lo que verdaderamente nos impresionó fueron los gráficos; sólo hay que mirar los detalles en la carrera del Monte Rushmore. El encanto visual salta por todas partes como si no existieran limitaciones de hardware de ningún tipo.

Igualmente, la jugabilidad es muy atractiva. Además de las diferencias de manejo de los personajes, si configuras el juego en la máxima dificultad, tendrás que recurrir a las técnicas de la vieja escuela para ganar. Se nota de lejos que Rare ha tomado nota de los juegos anteriores a *Mickey*: si pulsas R puedes hacer un derrape y también debes recoger monedas, del mismo modo que en *Diddy Kong Racing* buscabas bananas.

Todo indica que esta colaboración entre gigantes tiene el éxito asegurado. Estaremos pendientes de lo que pase y te lo contaremos todo.



◁ Un chaparrón inoportuno para Goofy.

La sensación de velocidad es estupenda. ▽

△ El modo para cuatro jugadores habitual.

◁ ¡Se parece a Donkey Kong! ¿Estará por ahí Toad?

P & R

¿Qué armas habrá?
Hay una mezcla de armas de DKR y de Mario Kart. Un turbo normal, una pelota de béisbol, una mancha deslizante de aceite, un escudo, monedas adicionales y algunos cocos. Pero no sabes lo que has encontrado hasta que no pulsas el botón.



¿Por qué lugares corres?
Hay cinco zonas principales, cada una de ellas dividida en cuatro pistas distintas. Hasta ahora hemos visto Indianápolis (tierra natal de los circuitos), Alaska, Los Ángeles y Las Vegas.



¿Qué es lo mejor de todo?
Nos ha gustado mucho la sensación de velocidad, acompañada de una suave animación, y el excelente manejo. Incluso las orejas de Goofy se agitan con la brisa tras su cabeza. Pero claro, si juegan cuatro personas, los personajes pierden mucha definición.

¿Es como el juego de carreras de Mickey para Game Boy?
Nada de eso. Ambos juegos son completamente diferentes.



LA FICHA

MICKEY'S SPEEDWAY USA	
DE:	Rare/Disney
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

P & R

¿Niveles ilimitados?
Em... aparentemente, aunque todo resulta un poco vago. Por lo que hemos visto, la acción discurre en escenarios de 18 minutos de duración y tienes la tarea de guiar una nave 'exploradora' a través de mapas generados aleatoriamente. Tendrás que recolectar materiales para reforzar las defensas y llevarlos hasta tu Base central, y cuanto más recolectes más rápido se desarrollará tu Base. Lo que pase a continuación es, por ahora, ¡completamente desconocido para nosotros!

¿Será un juego con el cursor de protagonista?
No. El cursor está reemplazado por la misma nave 'exploradora'. Y, en lugar de apuntar y hacer clic, tendrás que conducirla por el escenario, completando diversas tareas.

¿Y cuál es el objetivo?
Rescatar la pirámide sumergida en medio del escenario, el cual, según parece, es tu Base.

Echo Delta

¡Un juego de estrategia acuática! ¡Zambúllete, sumérgete y bucea!

Esta es una de las cosas más raras que encontramos en el Spaceworld. Pudimos echarle un pequeño vistazo y, siendo completamente honestos, tenemos que decir que aún no lo hemos entendido.

LA FICHA

ECHO DELTA	
DE:	Nintendo/Marigul
TAMAÑO:	N/D
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Por lo que hemos podido ver, parece que se trata de un juego de estrategia en tiempo real que se desarrolla en el fondo del océano. Todos los elementos básicos de este tipo de juegos están aquí, desde la habitual búsqueda y explotación de recursos hasta la defensa de las instalaciones de tu base central y el ataque con un refinado ejército.

Sin embargo, los desarrolladores (Marigul Management, responsables de *Hey you, Pikachu*) insisten en que *Echo Delta* es un tipo de juego totalmente nuevo; y nosotros estamos un poco inclinados a creerles, tras haber visto su anterior título para Nintendo.

Un aspecto particularmente interesante de *Echo Delta* es que, según la información que hemos recibido, cada 18 minutos repites la misma secuencia de juego una y otra vez, aunque de muy distintas formas y en un número ilimitado de mapas... Sí, también nosotros nos quedamos atónitos. Pero no te preocupes por tus dudas, nosotros seremos los primeros en darte más información en cuanto salga a la superficie.



Todo esto resulta tan atiborrado que nos asusta, francamente. Además es muy... ¿verde?

A ver... Es raro y... muy... ¿verde?

¡Enemigo a la vista! ¡Al ataque!



¡Ajá! Es tu viejo y fiel submarino.

¿En qué consiste?
En llegar hasta la cima de la cadena alimenticia. La historia resulta algo oscura y está llena de curiosas referencias culturales muy japonesas. Tiene algo que ver con civilizar lo salvaje.

Pensamos que sería un juego para el 64DD.
Así era inicialmente, pero las raquíticas ventas del 64DD han obligado a que este juego sea convertido al formato de cartucho. Esperemos que esto no sea un compromiso muy grande para los desarrolladores.

¿Cuándo podremos jugar con él?
Debido a sus orígenes nipones, el juego contiene referencias culturales que dificultan su exportación. Pueden que no se comercialice fuera de Japón.

Animal Leader

La ley del más fuerte.

También puedes llamarlo *Doubutsu Banchou*, su nombre original. Un juego para N64 del demente creador de *PaRappa the Rapper* debe ser algo bueno, ¿no? Créenos, es cierto.

Animal Leader evoca una edad mítica en la que los animales salvajes deambulaban por el mundo enfrentados de un modo darwiniano en busca de la supremacía de la propia especie, comiéndose unos a otros y mutando. Tienes que ir por ahí mordiendo al que se cruce hasta que llegue el momento de evolucionar.

LA FICHA

ANIMAL LEADER	
DE:	Marigul
TAMAÑO	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

El aspecto visual del juego también es muy curioso. Todas las cosas están hechas a partir de unos pocos polígonos angulosos, tomando vagamente la forma de alguna criatura. Las monstruosidades se mueven de distintas maneras según su forma; por ejemplo, las que parecen una cruz ruedan hacia delante, en tanto que las de forma redonda galopan como caballos. La versión que probamos en el Spaceworld tenía también unos bordes alrededor de la pantalla, aunque esto se debía, aparentemente, a razones artísticas.

Así pues, se trata de un raro ejemplar, con una jugabilidad que parece ser tan simple como sus gráficos, de tipo geométrico. En cuanto tengamos una copia tú serás el primero en saberlo.



El mutante rosa ha evolucionado hasta el punto de hacerse irreconocible.

Y ahora está inflando una burbuja de mocos. ¡Monísimo!

Comerse a este bicho debe producir un híbrido curioso.


Un nivel en una fábrica. Últimamente, se están poniendo de moda las factorías en los plataformas.

Mega Man

Pequeño, azul y ¿demasiado bueno para ser cierto?

Ha sido una espera angustiosa. Junto con los personajes de *Metroid* y de *Street Fighter*, Mega Man era uno de los héroes de la vieja consola de Nintendo que más echábamos en falta. Y el hecho de que la PlayStation tuviera su propio juego de *MM* desde hace más de dos años sólo empeoraba las cosas. Afortunadamente, Capcom ha entrado en razón, y el título *Mega Man Legends* para PlayStation será actualizado para la N64.

El resultado será algo muy parecido a *Jet Force Gemini*. Controlas la pequeña monada azul de pies rápidos y la llevas por escenarios en 3D, lanzando láseres y abrasando a cuanto robot revoltoso se te acerque. Aunque es más o menos una reproducción fiel de la versión para PlayStation, cuenta con gráficos más nítidos y las ventajas de un control analógico y de la compatibilidad con el Rumble Pak. Por todo esto, la llegada de un clásico de la Nintendo como Mega Man a las 3D de la N64 es algo por lo que vale la pena esperar.


¿Un simio? Será mejor que corra rápido si no sabe usar los láseres.

Puedes estar tranquilo, pues habrá montones de enemigos gigantes.

P & R

¿Así que es exactamente igual a la versión para PlayStation?
No, exactamente no. Aparentemente, los mapas han sido rediseñados y los enemigos serán diferentes y aparecerán en diferentes sitios y, por descontado, los gráficos mejorarán mucho. Aparte de esto, no habrá mucha diferencia en la jugabilidad.



¿Hay alguna sorpresa adicional por ahí?
La verdad es que sí. Hay una Modo Contrarreloj que seguramente hará más divertidas las repeticiones del juego. Además Mega Man 64 trae algunos elementos de aventura y RPG para romper con el estilo habitual de disparo y explosiones repetitivas.



Pero evoca a JFG, ¿no es así?
Sí, pero ¿qué importa eso? JFG fue fantástico, y la idea de más acción contra ejércitos completos de robots en Mega Man es suficiente para hacer que babeemos sobre nuestra carcasa de acero inoxidable...

LA FICHA

MEGA MAN 64	
DE:	Capcom
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



La versión pobre de la sala de GoldenEye.

Batman of the Future

Relevo generacional para el murciélago.

En nuestro número 33 ya te habíamos revelado algunos detalles de este nuevo juego de lucha de Ubi Soft. Han pasado unos meses y hemos tenido ocasión de probarlo. Ahora ya sabemos qué pasa con el superhéroe misterioso...

Como el *beat 'em up* con scroll lateral que es, no supone ningún avance y resulta un tanto repetitivo y bastante básico en cuanto al apartado visual pero, eso sí, los desarrolladores dicen tener un par de ases en la manga.

Al comienzo de cada nivel, el hombre-murciélago debe elegir cuál de los cuatro trajes se va a enfundar. Está el traje estándar, que sirve para tener acceso a todas las armas, el ágil, que permite a Batman correr a toda velocidad, el defensivo, que protege a nuestro héroe de los ataques enemigos, y el traje ofensivo o de ataque, ideal para el combate. La elección del traje es determinante para conseguir una buena actuación en el juego, y es que están todos tan bien que no sabríamos con cuál quedarnos.

El arsenal incluye armas comunes y otras de la colección Batman. Esperamos que sea un éxito. En un par de meses tendrás el análisis listo.



Conque personajes 100% reconocibles, ¿eh? ¡Que alguien nos diga en qué cómic de Batman salen estos robots!

P & R

Un *beat 'em up* con scroll lateral. ¿Qué quieres decir con esto?
La jugabilidad es bastante elemental; caminas hasta que te topas con un par de matones, les sacudes, recoges la llave que uno de ellos ha soltado y entras en la siguiente sala. Cuando llegues a cierto número de puntos, te enfrentarás a un jefe de nivel que seguro reconocerás.



Bueno, pero cuéntame algo más...
Los desarrolladores han insistido mucho en lo que ellos definen como "personajes 100% conocidos", de lo que se deduce que te encontrarás con todos los villanos y esbirros de los cómics de Batman.

¿Y el Joker también?
Puedes apostar que sí, pero en versión Batman of the Future*...*

Bruce Wayne ya debe tener una edad...
Pues la verdad es que sí, por eso le ha pasado el uniforme a su sucesor en Batman of the Future. *Bruce sale de vez en cuando para darle algún consejo, como si él a su vez se hubiera convertido en el relevo del mayordomo Albert.*

LA FICHA

BATMAN OF THE FUTURE	
DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

P & R

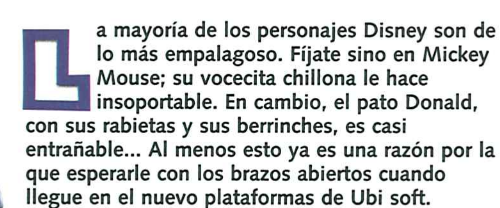
No hay saltos de precisión, ¿cierto?
Hay muchas grietas que saltar, sí, pero los controles de Donald Duck son tan precisos que será difícil que la palmes tontamente en saltos que parecen insuperables.

¿Y Donald será víctima de sus clásicas rabietas?
¡Claro! Aunque vaya vestido con ese uniforme de marinerito que le queda pequeño, Donald empieza los niveles con arrogancias y su temperamento va empeorando a medida que sus enemigos le van atacando. Al primer golpe, Donald se convierte en un remolino iracundo de puñetazos y patadas... invencible hasta el próximo golpe, con el que aprende la lección.

¿Quiénes son los personajes secundarios?
Tenemos a Daisy, el mago Merlock y los sobrinos de Donald: Juanito, Jorgito y Jaimito, listos para arruinarle el día.

Donald Duck

¡Cuac! ¿Un nuevo plataformas?



La mayoría de los personajes Disney son de lo más empalagoso. Fíjate sino en Mickey Mouse; su vocecita chillona le hace insoportable. En cambio, el pato Donald, con sus rabietas y sus berrinches, es casi entrañable... Al menos esto ya es una razón por la que esperarle con los brazos abiertos cuando llegue en el nuevo plataformas de Ubi soft.

Al igual que otros plataformas Disney, *Donald Duck: Quack Attack* presenta dos tipos de niveles. Por un lado, verás a Donald pavoneándose de izquierda a derecha, en un recorrido por los escenarios típicos de los juegos de plataformas, pateando la cabeza de quien se le ponga por delante y recogiendo las cuatro piezas de rueda que abren la puerta tras la que se oculta el jefe. Por otro lado, las carreras y los saltos vuelven a la N64, ya que Donald corre hacia la lejana salida de un túnel o esquiva camiones que han perdido el control.

En conjunto, tiene un aspecto muy consistente. La jugabilidad no es nada complicada y los controles, tan intuitivos, harán sonreír a los fans de *Kirby* y *Yoshi's Story*. Los de Ubi Soft se han librado de las consecuencias de una buena rabieta a lo Donald.

¡Vaya bosque! Seguro que si mueves la cámara hacia el otro lado verás a Tarzán.

Ese pobre patito abandonado necesita ayuda, Donald.

La calidad de la reproducción de los personajes rivaliza con la del mismísimo Duck Dodgers.

LA FICHA

DONALD DUCK	
DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 4/5

Así que tenemos tres jefes descomunales, ¿eh?
Sí. Se llaman Scorpion, Rhino y Venom y, para vencerles, Spider Man deberá emplear las más variadas tácticas de combate. A Scorpion, por ejemplo, sólo se le puede ganar peleando a puñetazo limpio.

¿Y quiénes son los otros personajes tan conocidos?
Daredevil, Black Cat, J Jonah Jameson y MJ. Los fans de los cómics Marvel estarán encantados.

Oye, y este superhéroe ¿tiene superpoderes?
¡Por supuesto que sí! Además de balancearse con la telaraña y de trepar por las paredes, como hemos mencionado, el alter-ego de Peter Parker tiene un instinto arácnido que le alerta del peligro inminente y le ayuda a localizar las señales arácnidas.

Spider-Man

Otro superhéroe para la N64.



Tenemos más imágenes de *Spider Man*, el juego de Activision, y, aunque al principio teníamos nuestras reservas, hemos de admitir que su aspecto es cada vez más impresionante.

Primero lo desarrollaron los de Neversoft para la PlayStation y, ahora, la versión para N64 la está adaptando Edge of Reality, los responsables de *Tony Hawk's Skateboarding*. Se parece bastante a la versión de la PlayStation, lo cual no es cosa mala, pero los usuarios de la N64 van a disfrutar de gráficos suavizados y una animación más fluida en lugar de las escenas de vídeo tan laaargas y las voces en off que presentaba la PlayStation.

Spider Man es famoso por sus telarañas-liana y sus balanceos entre los rascacielos de Nueva York, pero en este juego le hemos visto colándose dentro de edificios, trepando por las paredes y por los techos para evitar ser descubierto, aguantar el equilibrio en un tren mientras se enfrenta a un montón de hombres lagarto y resolver puzzles sencillos.

Nuestro arácnido deberá enfrentarse a tres jefes descomunales y contará con la ayuda de un grupo de personajes de cómic, todos muy conocidos, para salir adelante a lo largo de sus 17 misiones. Esperemos que no siga los pasos de *Superman*... Puestos a pedir, mejor que se parezca a *Shadowman*.



Esto nos recuerda un poco a Superman... Esperemos que todo parecido acabe aquí.

Los ladrones caen como moscas.

El sentido arácnido de Peter Parker debe de estar temblando ahora mismo.

LA FICHA

SPIDER-MAN	
DE:	Activision
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 3/5



Las entradas son mucho más atractivas en No Mercy. Es cuestión de escenarios, ¿sabes?

Lanzar a alguien contra la malla metálica de la jaula es toda una experiencia.

A los jugadores de la CPU les falta tiempo para agarrar lo primero que tienen a mano y lanzártelo a la cabeza.

El modo "Crea tu luchador" te permite juguetear con muchas cosas.

WWF No Mercy

Toda la carne en el asador.

THQ ha dotado a la N64 de una gama de juegos de lucha consistentes (a menos que contemos a *WCW/NWO Revenge*, aunque aquí hay opiniones para todos gustos). *WWF No Mercy* es el mejor de todos los que hemos visto hasta ahora.

La última versión de *WWF No Mercy* a la que hemos jugado incluye un modo Cage Match totalmente terminado que es tremendamente divertido, aunque a la jaula la falte una de las paredes. Intentar alcanzar lo más alto de la malla metálica es de los más complicado, pues das a tus oponentes todo el tiempo del mundo para corretear por ahí y sacudir la jaula las veces que quieran. La verdad es que ver a una mole de grasa y músculos agarrarse con todas sus fuerzas a la malla metálica es una de las cosas que más nos han hecho reír este mes.



Las repeticiones vienen después de los momentos más moviditos.

Dispones de todo un nuevo repertorio de movimientos.

Con una alineación única para cada campeonato, un modo Carrera al estilo "elige tu propia aventura" y un enlace a lo *Perfect Dark* con la versión Game Boy, *WWF No Mercy* parece dispuesto a arrebatarle la corona a *Wrestlemania 2000*. El mes que viene, la review.

¡Huy! ¡Mira lo que hace ése! Vaya, lo han censurado.

¡El cartucho incluye hasta entrevistas en vivo con espectadores!

P & R

¿Cuántos escenarios hay?
En total diez, y son enormes. Si prefieres un combate en un ambiente más recogido, tienes la ocasión de salir del ring y liarla abajo... ¡Como en la tele!



¿Qué me dices de las entradas?
Cada luchador entra al ritmo de su propia canción –todas actualizadas según el personaje– y luego provoca al publico con gestos y burlas.



¿Y llega la sangre al río?
¡Ojalá! Gracias a los censores alemanes, THQ ha eliminado todo rastro de sangre en sus versiones europeas del juego, aunque siempre puedes restregar un poco de ketchup por la pantalla.



LA FICHA

WWF NO MERCY	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

Hay que viajar a través del tiempo, ¿no?
Correcto. Va desde el Imperio Romano hasta la actualidad.

¿Eso quiere decir que se manejarán diferentes armas?
Así es; el juego abarca desde las clásicas hachas y espadas hasta el moderno lanzacohetes.

Esto tiene pinta de ser una cosa tremenda, ¿no es así?
Silicon Kights no parece estar preocupada por que Eternal Darkness sea catalogado como juego para adultos, lo cual ocurrirá seguramente. Las escenas de sangre y locura se encargarán de que así sea.

¿Qué es todo eso de La Llamada de Cthulhu?
Gracias por preguntar eso. El juego recuerda claramente la idea que hay detrás de las famosas historias de H. P. Lovecraft; cualquier jugador de rol sabrá de qué estamos hablando.

Eternal Darkness

Prepárate para sufrir pesadillas...

Hemos logrado ponerle las manos encima a unas cuantas imágenes nuevas del estremecedor thriller de Silicon Knights. Los momentos mágicos del juego prometen ser tan impresionantes como los de *Zelda*, aunque necesitarán del Expansion Pak, algo comprensible si tenemos en cuenta que hay unas 120 combinaciones diferentes de hechizos.

A medida que el argumento avanza, encuentras que la historia es familiar: una raza desquiciada dominaba la Tierra sin que nada ni nadie pudiera impedir que satisficiera sus nefastos caprichos. Por fortuna, hace muchos siglos que esa raza demente está encerrada, pero ahora está a punto de volver a salir. Además de esto, también sabemos que el personaje principal lleva el nombre de Alexandra y que, seguramente, será una chica del mundo actual. Las 13 secciones del juego están unidas por la idea de representar un libro inmenso.

El equipo canadiense que hay detrás (designados recientemente por Nintendo como desarrolladores adjuntos) ha anunciado que el juego se retrasará hasta comienzos del 2001. Esperemos que esto signifique que tendrán tiempo para meterle a ese inmenso cartucho todo el valor nutritivo que le quepa.

Si escuchas atentamente oirás a *Resident Evil* temblando de miedo...

LA FICHA

ETERNAL DARKNESS	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 4

Los enemigos se moverán suavemente, como gatos vigilando.

Ojalá el infierno sea tan bonito.

Dios santo, algo nos dice que esto dará mucho miedo.

¿Contará el juego con todos los luchadores de la liga?
Sííí. Hay alrededor de 50 luchadores, incluyendo mujeres, presentes en la versión del juego que hemos visto, la cual está al 60%. Además, se podrán editar y crear luchadores propios jugando con 39 parámetros distintos.

¿Y tendrá secretos?
¡Más de los que puedes imaginarte! Armas ocultas, así como luchadores y arenas, por no mencionar nuevos desafíos y combates de exhibición. ¡Todo esto estará aquí dentro!

¿Y qué se sabe de los extras como la sangre o los comentarios?
Como siempre, nos negarán la sangre, pero EA se las ha arreglado para meter la enorme cantidad de 8.000 líneas de comentarios (que seguramente no estarán dobladas) para acompañar a tu brutalidad. Por supuesto, el juego aún está muy incompleto, así que aún tenemos que descubrir muchas cosas.

WCW Backstage Assault

¿Unas palmaditas en la espalda?



LA FICHA

WCW BACKSTAGE ASSAULT	
DE:	EA
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 4

Vamos a andarnos sin rodeos: el wrestling es divertido. Y es aún mejor cuando todos los luchadores se bajan del cuadrilátero y empiezan a golpearse entre sí animadamente con cualquier objeto contundente que tengan al alcance. Por eso estarás encantado de saber que EA se ha atrevido a llevar las cosas un paso más lejos.

Imagínate un escenario con un par de macizos y sudorosos luchadores, con una habitación bien estrecha, con inútiles inyecciones de testosterona y con el dulce sonido de un oponente indefenso que es golpeado brutalmente con una pesada barra. Conserva esta imagen, ¡porque es el decorado que EA te propone!

No hay un cuadrilátero como tal, sino que estás tú, tu oponente y siete ambientes con varias habitaciones cargadas de armas, mobiliario para arrancar de las paredes y todo un escenario interactivo bien surtido con lo necesario para machacar a tu oponente.

¡Hay que reconocer que esto será una bomba! Cualquier juego de lucha que presente posibilidades como la de humillar al oponente dándole una paliza con un orinal tiene que ser atractivo para todos los amantes del género. Próximamente, más.



¡Un orinal sobre una cabeza es mejor que dos sobre la pared!

El jefe usa métodos muy particulares para 'motivar' a sus perezosos empleados.



△ Estas plataformas te permiten cambiar entre un personaje y otro.

◁ Este dinosaurio luce estupendo e incorpora animaciones faciales sorprendentes.

Banjo-Tooie

¿Tooie se retrasa más? Tendremos que sonreír y aguantarnos con paciencia osuna...

Sí, una pena. *Banjo-Tooie* se ha retrasado hasta principios del año que viene. No son las noticias que estábamos esperando, pero tras nuestra reciente visita al ECTS, el maravilloso show de juegos, podemos asegurar que no importa cuánto tarde en salir, ya que *B-T* bien vale la espera.

En pocas palabras, es francamente estupendo. Con un enorme repertorio de movimientos y unos niveles realmente absorbentes para explorar, éste es uno de esos títulos que simplemente no puedes dejar pasar. A pesar del gran número de títulos de calidad expuestos en el stand de Nintendo, *Banjo-Tooie* consiguió absorber casi todo nuestro tiempo de juego durante nuestra visita.

Las delicias visuales ofrecidas eran simplemente asombrosas. Rare ha exprimido, literalmente, la consola para conseguir hasta la última gota de potencia disponible (y eso sin conectar el Expansion Pak). Si le añades un modo multijugador demoníacamente adictivo, podrías estar delante de la madre de todos los juegos de plataformas. Es cierto, es bastante molesto tener que esperar hasta el año que viene, pero ya sabéis lo que dicen, 'la paciencia es...'



Por lo que jugamos en el ECTS, hay mucha más interacción entre personajes que en el original. ▽

△ Cuando se trata de grandes cualidades, Rare nunca decepciona. ¡La fase del la vagoneta es impresionante!

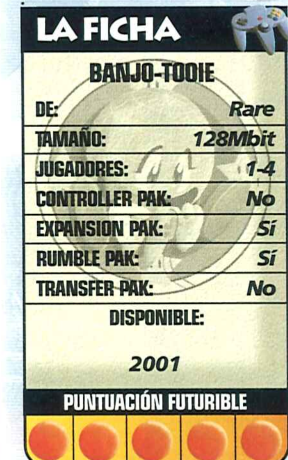
P & R

¿Así que es más de lo mismo, tan sólo un poco más grande?
Bueno, sí y no. Sin duda, en muchos aspectos Banjo sigue siendo Banjo (y eso no es nada malo), pero Tooie alcanza un nuevo nivel de esplendor. Los gráficos y animaciones de los personajes son soberbios, la aventura es mucho más complicada que la de su predecesor y la riqueza de extras y elementos escondidos es simplemente alucinante.



¿Extras?
Ya lo creo. Ahora puedes partir el dúo original en dos personajes separados, lo cual te permitirá acceder a áreas individuales a las que con los dos juntos nunca podrías llegar. Hasta podrás tomar el control de Mumbo y ¡usar su magia vudú para ayudarte en tu causa!

¿Hay algo más que debamos saber?
¿Te acuerdas de esas áreas casi imposibles de encontrar en la Cueva de Wozza y el Valle de Gobi en Kazooie? Bien, pues B-T permitirá tener acceso a sitios tan difíciles de encontrar. ¿Cómo? Bueno, pues los rumores apuntan a que se dejará la información en tu N64, esperando ser recogida por tu cartucho original ¡sin que sea necesario ningún Controller Pak!



LA FICHA

BANJO-TOOIE	
DE:	Rare
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	2001

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

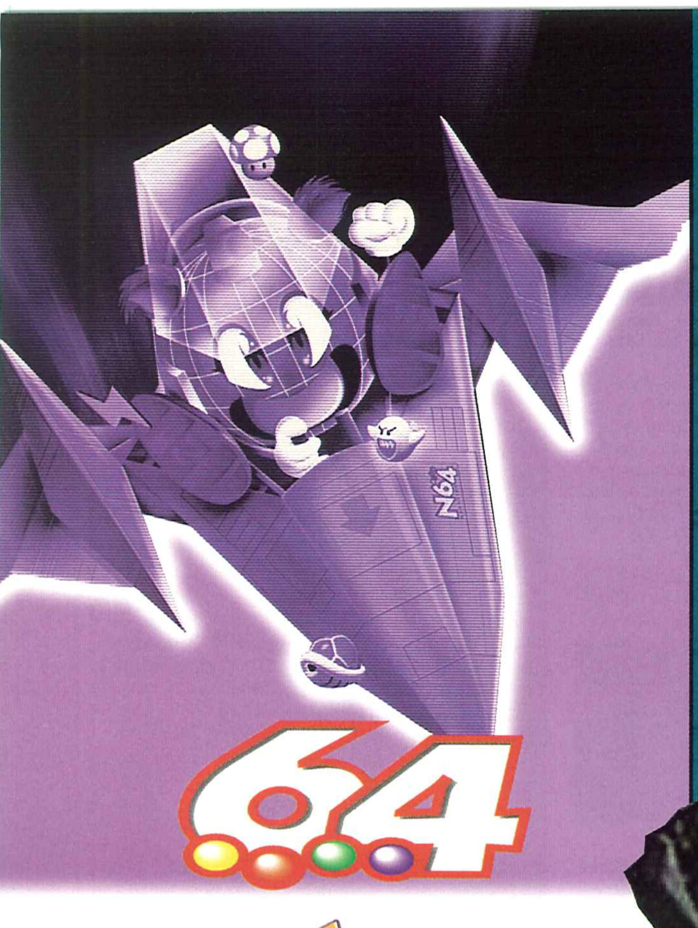
Hazte con unos prismáticos y podrás ver cómo *Mother 3* desaparece en el horizonte para no volver jamás. A pesar de haber estado en desarrollo durante cinco años, el RPG desarrollado por HAL se ha cancelado. Shigeru ha asegurado a los fans de *Mother 3* que el duro trabajo de los programadores se trasladará de alguna forma a Gamecube (si es que el equipo tiene ganas de hacerlo tras desperdiciar media década de sus vidas).

Más malas noticias: *Spiderman*, el juego de plataformas que tanto prometía, y que estaba siendo desarrollado por los chicos y chicas responsables del excelente *Tony Hawk's Skateboarding*, parece que no desembarcará en nuestras costas. Los motivos no han sido desvelados, pero si estás desesperado por conseguir una copia, está planeado que se lance en EE.UU. el 17 de noviembre.



Por otro lado, en el mundo Nintendo, Miyamoto ha revelado que *Ura-Zelda*, el infame complemento de *Ocarina of Time* para el 64-DD, está acabado, aunque parece que no va a ser lanzado, puesto que el periférico de doble D parece haber desaparecido en Japón sin dejar rastro, algo que, como pudiste ver en nuestro reportaje especial en M64 29, ya se auguraba. Aun así, como *Majora's Mask* contiene la mayoría de los extras de este accesorio, la gente no va a echar mucho de menos *Ura-Zelda*.

Además, el aparente fracaso del sistema de disco de Nintendo ha obstaculizado los planes de Seta para *Ultimate War*. Diseñado inicialmente sólo para 64DD, el simulador de guerra por turnos ha sido ahora trasladado a la N64 (y, por lo que hemos podido ver, tiene una pinta fantástica). Las secciones de estrategia intuitiva se entremezclan con asombrosas secciones de 'TV en vivo', en las que aparecen reproducciones estupendas de batallas y una cámara que se mueve como si la manejara la mano temblorosa de un reportero. ¿Lanzamiento en nuestro país? Ya veremos...



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

Pues mira, a nosotros nos encantaría tener un jet privado y nos aguantamos.





Al cabo de un rato, los enjambres de enemigos caen al suelo.



Con los impactos espectaculares ganas tiempo y puntos de salud... pero no te quedes cerca de la explosión.

Algunos de los villanos son sencillamente colosales.

SIN PU



Puedes confiar en que Treasure ha creado algunas secciones de desplazamiento panorámico bellas y muy veloces.

LA FICHA

SIN AND PUNISHMENT	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Conocido como *Tsumi to Batsu: Chikyu no keishou sha* por los japoneses, este *shoot 'em up* de Treasure ha aparecido por sorpresa y aún no tiene un nombre no japonés confirmado, por lo que no existe garantía alguna de que vaya a salir en nuestro país. Pero, después de haberlo probado en el Spaceworld, hemos rogado a los dioses de todas las religiones conocidas para que llegue.

A primera vista, *Sin and Punishment* parece una imitación de *Jet Force Gemini*. Los dos personajes principales -Saki y Airan, que deben de tener unos 17 ó 18 años- corren ante la cámara con las armas a punto. Pero en cada nuevo nivel encontramos un nuevo estilo de juego: se lanzan sobre ti con un desplazamiento panorámico tan rápido que quema los ojos, a lo *Lylat Wars*; ponen la cámara a un lado para embarcarse en un tiroteo en 2D; arrojan a unos policías armados de escudos contra la pantalla, en imitación directa de *Time Crisis* de Namco; o te arrastran a un espectacular duelo de espadas.



△ La cámara adopta una posición nueva e impredecible en cada nuevo nivel.

Las grandes explosiones se pueden comparar con las de Lylat Wars. ▽

△ De aquí no saldrás hasta que hayan muerto los tres.

Si le das unas cien veces, la serpiente morirá. ▷

△ Mutantes con pinzas en vez de manos... Estos monstruos deben morir.

◁ El sistema para apuntar se parece al de Perfect Dark. No esperes que lo hagan todo por ti.

Estas imágenes estáticas no permiten apreciar la velocidad vertiginosa de Sin and Punishment. ▷

El velocísimo viaje por aire nos ha mareado. ▽

△ Saki y Cía. avanzan hacia la estación de ferrocarril. Es soberbio.

AND NISHMENT

hasta los dientes

Casi todo lo que hemos visto sobre los horizontes de *S and P* desafía toda creencia. La multitud de langostas voladoras, mosquitos gigantescos y serpientes del tamaño de un tren que encontramos en el primer nivel merece figurar como muestra de los mejores gráficos de la N64. Pero el resto del juego, aunque parezca mentira, aún es mejor.

GRÁFICOS ***El primer nivel merece figurar como muestra de los mejores gráficos de la N64. Pero el resto del juego aún es mejor.***

Oleadas de escarabajos adoptan formaciones en V y pasan chillando por los cielos, extraños híbridos de humano e insecto mueren aplastados bajo la frágil mampostería. Y, poco después, la sorprendente nave de las muchachas se echa a los mares y pasa frente a inmensos transatlánticos que vomitan docenas y docenas de alienígenas, quienes, armados con láseres, se lanzan en vuelo rasante sobre las aguas.

Sin embargo, Nintendo ha reservado la mejor parte de su talento para los gigantescos jefes de mitad y final del nivel. Al final del primer nivel, cuando una Saki dibujada con increíble detalle corre por un dorado campo de trigo, una monstruosa serpiente se eleva varias millas hacia el cielo y vomita polillas que se arremolinan en formaciones al estilo de *JFG* hacia la pantalla. No hay un solo momento de desaceleración, aunque la pantalla llegue a contener docenas de enemigos y algunos espectaculares gráficos. Así, por ejemplo, la manera en que la luz y las nubes se reflejan en las ventanas de los rascacielos, y los fuegos artificiales multicolor que los jefes moribundos arrojan al cielo han despertado en nosotros un vivo interés.

También una mención especial para las escenas de corte entre niveles. Los esfuerzos de Saki y Airan por derrotar a la maligna estirpe lufiana, fruto de la manipulación genética, se plasman con un estilo adulto, impropio de la N64. Así, el asesinato de un misterioso personaje llamado "Achi", al inicio del juego, se refleja en la sangre que salpica una radio-reloj.

Como va a aparecer con el mismo tamaño de cartucho que *Zelda: Ocarina of Time*, forzosamente nos quedó mucho, mucho por ver en la versión que jugamos en el Spaceworld. Sin ir más lejos, aún no sabemos nada del modo cooperativo para dos jugadores ni de la partida para cuatro. Nintendo parece decidida a recordar a sus fans las emociones primitivas que surgen al mantener apretado el gatillo y ver cómo se amontonan los cadáveres. Esperemos que también quieran enseñar esa lección a los jugadores europeos.

CONTINUARÁ... *En el próximo número, más información de Sin and Punishment..*

¡NUEVAS PANTALLAS DE LA IMPRESIONANTE ACTUALIZACIÓN DE *STADIUM*!

Durante estos últimos meses, a medida que recibíamos muestras escogidas de *Pokémon Stadium*, crecía nuestro deseo por poder experimentar con esta última actualización *Pokémon* para la N64. Nos pareció que en Spaceworld tendríamos alguna oportunidad para el primer encuentro, pero, por desgracia, nos negaron cruelmente todo contacto directo con *Pokémon Stadium*. Sin embargo, pudimos contemplar el juego en acción, tanto en las competiciones que se sucedían como en las exhibiciones.

GRÁFICOS ***La animación de los Pokémon es extraordinaria y emplea fondos mucho más variados y detallados.***

Huelga decir que disfrutamos de lo lindo. Aunque se tratara del mismo *Pokémon Stadium* de siempre, no pudimos reprimir el asombro. Sus gráficos superan incluso a los de su predecesor, la animación de los Pokémon es extraordinaria y emplea fondos mucho más variados y detallados. Pero no lo recomendamos sólo por sus gráficos.

Así, de entrada, podemos entrenar y mandar al combate a casi el doble de monstruos: una impresionante cifra de 251. Cada uno de los Pokémon tiene un gran número de excelentes animaciones de ataque y la acción en pantalla es aún más fluida. Como conjunto, da la impresión de un juego sumamente trabajado.

El cambio más notorio parece la mejora en la transición entre los ataques ofensivos y las reacciones defensivas de los Pokémon. Uno de los mayores problemas que encontrábamos en el primer *Pokémon Stadium* era esa sensación de que los monstruos que habías criado y entrenado no parecían muy interesados en la pelea. Aunque todavía no vemos ningún contacto directo entre los combatientes, *Pokémon Stadium O/P* constituye un intento de solventar el problema. Las animaciones añadidas y las tomas sin fisuras dan mayor fluidez a la acción de pantalla y presagian combates mucho más interesantes.

Si a esto le añadimos una hilarante selección de movimientos estrafalarios y una gran variedad de opciones mejorables y extras ocultos, parece que nos hallamos ante un producto excepcional.



△ Yan Yan y Bakufan se enfrentan en un estadio abarrotado. ¡Pardiez!

◁ *Lugia aparecía en la secuencia introductoria de Pokémon Oro/Plata.*

Puede que *Pokémon Stadium Oro/Plata* sólo sea una actualización de una fórmula ya conocida, pero, créenos, cuando lo utilices en conjunción con sus múltiples contrapartidas en la Game Boy, se transformará en una obra maestra de la estrategia de juego y combate, y un juego con el que querrás jugar.

POKéMON ORO Y

◁ *Ése es Matai, que aletea, como aleteante monstruo acuático que es. ¡Adelante, Matai!*

◁ *Esperemos que el collar de brasas ardientes de Bakufan se imponga a la ventaja en PS de su adversario.*

¡Ahí es nada! Ése es Serebii, oficialmente el Pokémon más raro del mundo. A nivel 100, este pequeño fantasma de verde debe de ser invencible. ▷

LA FICHA

POKéMON STADIUM GOLD/SILVER	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Ése es Entei, la estrella principal de la tercera poképelícula.

¡Rarrr! La bocaza de Waninoko queda de fábula en 3D.

Por lo que respecta a las aves gigantescas de pluma roja, Hou Hou parece invencible.

Completa tu Pokédex virtual con los personajes de oro/plata.

El simpático de Ringuma se ha pintado la diana en el pecho.

A esta velocidad, contar Pokémon es difícil.

Super Sprint, al estilo Pokémon, en uno de los muchos minijuegos.

STADIUM PLATA

un puñado de monstruos

Sonansu dice: "¡Sssi! ¡Soy un Pokémon!" Y poco después lo reducen a pulpa.

Arigeitsu no va a poder con las poderosas garras de Hatsamu.

Con 800 HP entre ambos, estos dos pasarán un buen rato luchando.

CONTINUARÁ... El próximo mes te contaremos más...

¡PRIMERAS PANTALLAS DE LA NUEVA FIESTA DE NINTENDO!



△ Un intento en la ruleta. Puede que ganes mucho dinero.

En este mundo de hielo y nieve podrías resbalar y caerte. ▷

△ Adiós al Scalextric... Ahora tendrás que competir en lancha motora.

◁ Esas cinco zanahorias en la carrera de caballos parecen una sutil alusión a Ocarina of Time.

MARIO PARTY 3

novedades en el tablero



LA FICHA

MARIO PARTY 3	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Nintendo sacó la varita mágica y sorprendió a los visitantes de Spaceworld con un popurrí de novedades para la N64. Con todo, *Mario Party 3* se encontraba en otro nivel: provocó la formación de colas que duraban una hora y cuarto como mínimo. Hudson tiene en sus manos otro éxito seguro.

Al principio, *Mario Party 3* parece una mera versión corregida de las dos entregas anteriores. Se mantiene el estilo de juego de mesa y los personajes que tratan de ayudar o de estorbar a los cuatro traviesos participantes en la recolección de estrellas son los mismos Boos, Koopas y Toads de siempre. Aún puedes participar en un juego para 1-4 jugadores al final de cada ronda. Incluso los setenta y pico minijuegos -que, según Nintendo afirmaba en el folleto del Spaceworld, tendrían que ser "totalmente nuevos"- son, en su mayoría, versiones sutilmente alteradas de sus predecesores en *Mario Party* y *Mario Party 2*.

Sin embargo, existen algunas diferencias. Hudson ha mejorado los gráficos. Gracias a los ocasionales estallidos de animación, estos mundos no parecen tan estáticos como en los otros dos *Mario Party*. Y en los nuevos diez tableros de juego encontramos un bosque a medianoche poblado de árboles de neón, un cubil subacuático donde acechan peces y pulpos y un invierno mágico, al estilo de *Super Mario 64*, con hombres de nieve, pingüinos y el inevitable retorno de los resbaladizos témpanos de hielo. Nos sorprendieron especialmente las adiciones al reparto: Daisy y Waluigi, de *Mario Tennis*, se unen a los seis personajes regulares, así como un curioso personajillo, con un dado por sombrero, que le ha arrebatado a Toad su habitual oficio de entregar las estrellas y explicar las normas antes de cada minijuego.

DURABILIDAD ***...horas y horas de familiar desmadre con los minijuegos.***

Por lo que respecta a los "nuevos" minijuegos, es cierto que les falta originalidad, pero todos ellos logran arrancarnos una amplia sonrisa. Poco importa que tengas que abrirte paso a



Jugamos cuatro veces con este minijuego, pero aún no lo entendemos bien.

En Mario Party 2 había que hacer pasteles... Ahora, equipos de dos cortan troncos contrarreloj. Qué bonito.

Tienes que saltar con las lianas como Tarzán. Si no, perderás muchas monedas.

Tienes que pegar saltos para que el círculo de fuego no te abrase.

Como hay que emplear estos cursores en forma de mano, esta versión de Columns es una pesadilla.

En el modo cooperativo, puedes elegir compañeros entre los Toads, Whomps y Bow-wows.

Tienes que golpear el botón A como un loco para evitar que esta boca te devore. Yoshi lo tiene muy difícil.

mordiscos por una pizza en busca de un tesoro, atravesar un río montado sobre un navío en forma de tiburón que avanza en barrena, lanzarte en paracaídas desde el cielo y moverte a derecha e izquierda para evitar los martillos en caída libre o golpear A y B para energizar un cohete destinado a las estrellas. *Mario Party 3* garantiza la diversión en sus modos multijugador, gracias a unos controles tan intuitivos que incluso los niños de tres años que visitaban el Spaceworld podían manejar. Y podemos decir con justicia que Hudson ha sabido dar a este juego la calidad única de *Mario Party*, como por ejemplo en un tiroteo de visión objetiva y en un brillante enfrentamiento en el que tienes que evitar a Koopa, que se lanza en barrena sobre un trozo de hielo.

Al avanzar en el juego descubrirás otras novedades, como por ejemplo un modo cooperativo con el que los jugadores menos dotados tendrán una oportunidad, así como una serie de minijuegos de "Acción" que abarcan desde huir nadando de unas bocas colosales a destrozar un muñeco de nieve a puñetazos. Pero el interés principal de *Mario Party 3* consiste en que te permite pasar horas y más horas de familiar desmadre con los minijuegos. Y si además logras arrearle en la cabeza a Waluigi, aún mejor.

CONTINUARÁ... *Mucha más información en los próximos meses...*

SHIGERU MIYAMOTO

LA ENTREVISTA

¿El Spielberg de los videojuegos? ¿Spielberg? ¿Y ése quién es?

Hay muchos motivos por los que puede considerarse a Shigeru Miyamoto como el mejor diseñador de juegos del mundo. Por una parte, su legado lúdico, que se remonta a los tiempos del *Donkey Kong* original y deja en el camino a auténticos clásicos inolvidables como *Super Mario Bros, Metroid, Zelda* y *Super Mario 64*. Por otra, su filosofía: Shigeru siempre quiere que cualquier idea que pueda derivar en un juego para Nintendo sea, ante todo, divertida.

Pero quizá la característica más remarcable de Shigeru sea su humanidad. Mientras los diseñadores de Rare, Konami y Capcom son seres anónimos, sin un rostro o una voz reconocibles, Nintendo puede preciarse de contar entre sus filas con un hombre que sonríe, carcajea, firma autógrafos, toca el banjo y, para deleite de la audiencia que se congregó para presenciar la demo de *Meowth's Party* durante el anuncio de la Gamecube Europea en agosto, baila y toca la guitarra al tiempo que muestra su espectacular y más reciente creación. Sin lugar a dudas, Shigeru es "el hombre".

Si alguna vez te has parado a pensar lo que puede pasar por la cabeza de este genio innovador de la programación, no te pierdas la conversación en exclusiva que pudimos mantener con él durante una velada inolvidable.



△ *En la Gamecube, hasta las grotescas uñas de Ganon presentan un aspecto impecable.*



△ *No te pierdas los efectos luminosos de esos fantasmas transparentes. Increíble.*



LOS JUEGOS

¡Alucina! La lista de lanzamientos para Gamecube no para de crecer...

En desarrollo...

Mario 128
La demo de Shigsy ya está acabada y puede que aparezca conjuntamente con la consola.

Star Wars: Rogue Squadron 2
Unos gráficos tan buenos como los de las pelis.

Thornado
El ambicioso cóctel de Factor 5 combina Zelda con Jet Force Gemini.

Perfect Dark 2
Jo Dark vuelve a la carga en un shoot 'em up alucinante.

Mickey's Big Adventure
Un plataformas 3D de Rare con reparto Disney.

Metroid
La Dama del Traje Naranja se dedica a explorar y disparar a diestro y siniestro.

Too Human
Híbridos medio humanos medio máquinas dispuestos a arrasar en este shooter de Silicon Knights.

Pokémon GC
Una versión en 3D increíble de los juegos para GB que confirmó el propio Yamauchi.

Resident Evil: 0
Terror zombi exclusivo para Gamecube.

Luigi's Mansion
Quizá no sea éste el nombre definitivo para la secuela de Mario 64 que planea Shigeru.

Zelda GC
Batallas contra Ganon que te dejarán boquiabierto en el Zelda para Gamecube.

Wave Race 2
Olas realistas, piruetas de primera y gráficos de próxima generación.

Robocop
Medio hombre, medio máquina, pero siempre dispuesto a pegar unos cuantos tiros en favor de la ley y el orden.



TOO HUMAN

Una aventura adulta de Silicon Knights para el próximo milenio.

Su lanzamiento estaba previsto para PlayStation (hasta que Nintendo compró acciones de Silicon Knights); se trata de una aventura siniestra en tercera persona que combina aventuras y acción, y se espera que sea uno de los títulos que acompañen al lanzamiento de la Gamecube. En el Spaceworld pudimos ver un vídeo con una selección de secuencias de vídeo extraídas del juego en las que aparecía la estrella de la aventura, un híbrido de ser humano y máquina que parecía estar vivo de verdad (tal era el nivel de detalle). "Uno de nuestros objetivos consiste en que las secuencias de vídeo estén tan integradas en el juego que ambos conformen un todo unitario", comentó Denis Dyack, uno de los responsables de Silicon Knights. "Crearemos un nivel de inmersión jamás visto hasta la fecha y un contenido adulto muy pensado. A la gente le va a encantar."

P Se ha dicho que la Gamecube es "la primera de su especie". ¿Por qué?

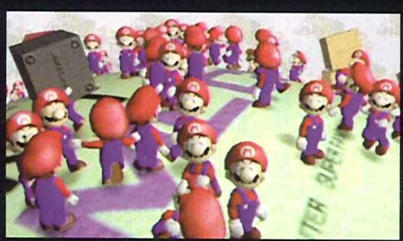
R Nos referimos en estos términos desde el punto de vista de la creación de juegos. Si nos basamos en las especificaciones, hay muchas otras perspectivas, y las opiniones variarán. ¿Es la Gamecube la máquina que plasma los mejores gráficos de la historia? No, no lo es. Pero desde el punto de vista de los creadores de software, la Gamecube es la máquina de juegos más potente y equilibrada, y para la que resulta más barato el desarrollo. Por esta razón decimos que es "lo último en máquinas de videojuegos y la primera de su especie".

P ¿Cuál es la filosofía de la Gamecube?

R Es muy sencilla. Las consolas multitarea, en casi todos los casos, acaban siendo máquinas que no hacen nada. He visto a muchos fabricantes de hardware decir: "Mira, hemos creado la máquina. Tú decides cómo hay que utilizarla". Eso no me gusta. Ya va siendo hora de que los creadores se unan para liderar el mercado. Nintendo sabe moverse en el mercado del entretenimiento, y podemos garantizar que la Gamecube será muy divertida. Podemos enorgullecernos de ofrecer software de calidad garantizada.

P ¿Ganará la Gamecube la batalla de consolas que se avecina?

R Verás, no somos unos cobardes, pero no tenemos ninguna intención de luchar contra nadie. Por lo que se refiere a "guerras entre consolas", a nosotros ya nos puedes apartar del conflicto. Nos gusta ir a nuestro aire. Pero trabajamos para crear lo que los jugadores buscan, que no es otra cosa que juegos innovadores y emocionantes. Quiero que la Gamecube sea una máquina que pueda utilizar toda la familia, y no queremos que se preocupen por el coste que tendrá. Y eso se reflejará en el diseño del mando, en el de la caja, en el de los chips de desarrollo de bajo coste, y el precio razonable de la máquina. Algunos de vosotros pasó media infancia jugando a Super Mario Bros, y ahora sois vosotros los que tenéis hijos que empiezan a interesarse por el mundo de los juegos. Así deberían ser todos los videojuegos: productos aptos para toda la familia.



Una imagen del vídeo de presentación en el que aparecían cientos de Marios.

P ¿Representará la Gamecube el mismo salto cualitativo que la N64 en su momento?

R El paso de la N64 a la Gamecube será similar al avance que se produjo entre la NES y la SNES. Ofrecerá una versión madurada de la tecnología existente hoy día. Dicho esto, estoy seguro de que, para muchos, el primer contacto con la Gamecube será similar a la primera experiencia que tuvieron con Super Mario 64.

P ¿Cuánto tiempo llevó el desarrollo del mando?

R El mando de la Gamecube es lo que me ha llevado más tiempo: hace unos tres años que empecé a trabajar en su diseño, y hubo entre 40 y 50 versiones diferentes desde el concepto original. Queremos llegar a todo el mundo, incluso a aquellas personas que no han visto un mando en su vida: también esas personas podrán utilizar el joypad de la Gamecube. Tu abuela puede manejarlo, e incluso los niños con las manos muy pequeñas.

P ¿Qué podemos esperar de los grandes personajes de Nintendo?

R He de admitir que, cómo no, estamos trabajando en juegos para Gamecube en los que aparecen nuestros personajes más famosos. Los miembros del equipo que trabajó en Lylat Wars están deseando también empezar con un juego nuevo. Pero hay un montón de proyectos potenciales que queremos revisar a la vez y, hablando en serio, no quiero que se dé una situación en la que nuestro personal creativo se encargue única y exclusivamente de la continuación de sagas de juego bien establecidas.

P ¿Y qué me dice de *Metroid*?

R Ya veo que vio la escena de Metroid en el vídeo. Pero no había ningún cartel que rezara "Esto es un juego de Metroid". Mucha gente nos preguntó sobre la nueva versión de Metroid, qué podíamos esperar de Metroid y cosas por el estilo, y por eso decidimos incluir un pequeño pase de vídeo. Lo importante es que arranquemos con ideas; a continuación vendrán los personajes, y así hasta el final. Ya tendremos tiempo de ver lo que sale bien y lo que se queda en el camino.

P ¿Es por esta razón que *Luigi's Mansion* mostró la faceta más madura de los hermanos Mario?

R Sí, creo que coincidirá conmigo en que, en el vídeo de la Gamecube, Luigi es menos infantil de lo que solía hasta ahora. A eso es a lo que me refería cuando hablaba de Mario y Luigi como personajes más maduros; tanto por el aspecto del juego como por el del personaje. Pero eso no quiere decir que Mario vaya a ser como Conker's Bad Fur Day.



"Tenía muchas más sorpresas para el Spaceworld, pero desde el departamento de Relaciones Públicas me dijeron '¡No!'"

P ¿Está contento de haber pasado de los cartuchos a los discos?

R Estás metiendo el dedo en la llaga, pero, de hecho, ya no es un tema que me preocupe demasiado. Hemos tomado una serie de medidas para evitar los largos tiempos de carga de los discos. La cantidad de memoria es suficiente como para superar dicho problema, y no creo que la gente note mucho el cambio de cartuchos a discos. ¡Al fin y al cabo, los usuarios de PlayStation han demostrado tener más paciencia que Job a la hora de esperar a que los juegos se carguen!

P ¿Tiene previsto crear algún personaje nuevo?

R ¿Puedes sugerirme algún personaje nuevo que yo pueda utilizar? (Risas). Bueno, ya te habrás dado cuenta de que los Pokémon se han hecho tan famosos que al final tendré que plantearme eso de crear personajes nuevos.


Una muestra de Meowth's Party creada a raíz de los modelos de Stadium.


Shigeru se mostró muy reservado al hablar del metroid para Gamecube.

P ¿Por qué no nos enseña algunos juegos más ahora mismo?

R *Ya se sabe que siempre mantenemos en el más alto secreto el contenido de nuestros juegos, así que no voy a revelar el tipo de juegos que puede esperar la audiencia. Yo tenía preparadas muchas más sorpresas para el Spaceworld, pero desde el departamento de Relaciones Públicas me dijeron "¡NO!" Más o menos el 70% de nuestro personal se está dedicando en exclusiva al desarrollo para Gamecube y GBA.*

P ¿Cree que las "películas interactivas" tienen futuro?

R *Nosotros ya estamos trabajando en entretenimiento interactivo. Todos queremos ser los pioneros a la hora de crear algo diferente de las pelis. Cuando la gente dice "vamos a crear una película interactiva", lo que en realidad quieren decir es "vamos a gastarnos una pasta increíble en gráficos y sonido espectaculares". Creo que lo que debe hacerse es gastar dinero y tiempo en crear magia. Puede que hayas visto Animal Forest para N64. Algo así fomenta la comunicación entre padres e hijos, y no trabaja con el concepto de niveles de dificultad, o con la posibilidad de herir a otros. Me encantaría que la Gamecube siguiera estos parámetros.*



"Creo que deberíamos gastar más tiempo y dinero en crear magia. Me encantaría que la Gamecube siguiera este camino."

P ¿Está garantizado el apoyo de otras empresas?

R *Por supuesto, nunca hemos forzado a otras compañías a desarrollar juegos para Nintendo, pero con la Gamecube todo va ser muy, muy fácil, y la capacidad del hardware va a ser mucho, mucho más grande que la del resto de consolas. Creo que a los desarrolladores les va a resultar muy fácil desarrollar software para Gamecube, al contrario de lo que sucedía con la N64, en la que resultaba complicado trabajar con el sistema del cartucho.*

P ¿A qué desarrolladores admira más?

R *Rare. Rare siempre hace grandes juegos. Sin embargo, no crea que hay muchos juegos novedosos o inusuales en el mercado en estos momentos. Ahí queremos entrar nosotros.*

P ¿De dónde saca las ideas?

R *Siempre pienso en lo que me gustaría a mí, y en el tipo de juego con el que me gustaría jugar. Empiezo con un experimento técnico y converso con todo el mundo; a continuación llego a alguna conclusión sobre el tipo de jugabilidad que me gusta. O bien pienso, "¿esto va a gustar a los jugadores, o más bien va a sorprenderlos?" Lo que es más importante es la idea inicial: si no es buena, la moral de la gente que trabaja en el juego estará por los suelos. Siempre tengo en cuenta lo que me resultaba importante cuando era un niño, y lo que me divertía en aquella época. Ése es el núcleo de mis juegos.*

P ¿Qué tiene planeado para el futuro?

R *Quiero hacer algo único y diferente. Pero como ya debe saber, tengo ciertas responsabilidades en Nintendo como directivo, por lo que mi campo de visión debe ampliarse. Estoy supervisando 30 títulos a la vez, y sólo me involucro de manera directa en dos o tres (por ejemplo, las sagas de Mario y Zelda). Prefería tener un equipo más pequeño, pero el nuevo enfoque que queremos dar al desarrollo de juegos y consolas para toda la familia es lo que me tiene ocupado en estos momentos.*

P ¿Qué tiene pensado para las posibilidades on-line tanto de la Gamecube como de la GBA?

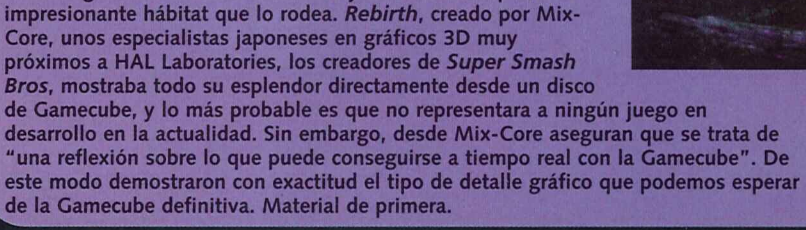
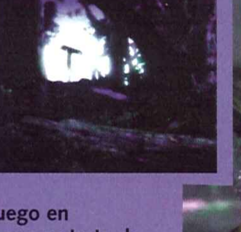
R *Planeamos el lanzamiento de la Gamecube de modo que algún juego inicial pueda beneficiarse de las posibilidades del módem, por lo que habrá posibilidades on-line con la Gamecube. ¡Pero creo que no puedo dar más datos!*

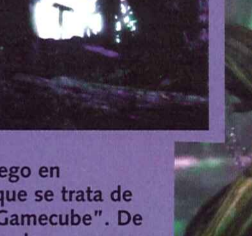
P Por último, ¿sigue tocando el banjo?

R *(Risas) Bueno, de momento soy bastante malo con el banjo, pero me lo paso pipa con la guitarra, sobre todo con la acústica, y me encanta practicar...*

REBIRTH

Adéntrate en el bosque, por cortesía de Gamecube.

En el mismo vídeo que mostró la escena de *Too Human*, pudimos disfrutar también de esta historia súper envolvente de un árbol muerto que resucita gracias a una luz misteriosa y se dedica a explorar el impresionante hábitat que lo rodea. *Rebirth*, creado por Mix-Core, unos especialistas japoneses en gráficos 3D muy próximos a HAL Laboratories, los creadores de *Super Smash Bros*, mostraba todo su esplendor directamente desde un disco de Gamecube, y lo más probable es que no representara a ningún juego en desarrollo en la actualidad. Sin embargo, desde Mix-Core aseguran que se trata de "una reflexión sobre lo que puede conseguirse a tiempo real con la Gamecube". De este modo demostraron con exactitud el tipo de detalle gráfico que podemos esperar de la Gamecube definitiva. Material de primera.



Sobre la mesa de proyectos...

Creatures
Cría a tu propio mamífero inteligente con esta conversión que proviene del PC.

The Land Before Time
El dino animado más encantador llega a Gamecube.

Tiny Toons
Aventuras y desventuras de los retoños de Bugs, Lucas y compañía.

Animaniacs
Wakko, Yakko, Dot y muchos más en este título de dibujos animados.

Knights
Un título de aventuras y acción medieval en tercera persona.

The Thing (La cosa)
Acción trepidante basada en la aterradora peli de John Carpenter.

Jurassic Park III
La interpretación Gamecube de la tercera entrega de la trilogía de Spielberg.

Crash Bandicoot
El plataformas más famoso de la PlayStation llega a Gamecube.

Donald Duck: Quack Attack
Un plataformas clásico no podía faltar en la Gamecube.

Superman
Menos mal que de esta versión no se encarga Titus.

Se rumorea...

US Football
Ensayos con calidad fotográfica gracias a Retro Studios.

Thunder Rally
Lánzate a la carretera y acaba con el resto de vehículos con este título de Retro Studios.

Retro RPG
Otra vez los chicos de Retro Studios con un juego de rol y aventuras repleto de ciudades flotantes.




Metal Gear 2
¿Dispondrá de posibilidad de enlace con la versión para GB?

BULOS SOBRE LA GAMECUBE

¿Shigeru no ha sido capaz de aclarar tus dudas sobre el futuro de Nintendo? Pues estos cinco diseñadores de gran talento estarán encantados de desacreditar todas esas tonterías que propagan las malas lenguas...

EL TRIBUNAL

Denis 'Eternal Darkness' Dyack	Silicon Knights
Mike 'Excitebike 64' Lamb	Left Field
Dallan 'Rainbow Six' Christensen	Saffire
Paul 'The New Tetris' Hellier	H2O Entertainment
Colin 'World Driver' Gordon	Boss Games



El aspecto de la Gamecube deja mucho que desear, ¿verdad?

Colin: *Cabe destacar que, la primera vez que vemos algo nuevo, siempre nos resulta extraño. Tan sólo hay que esperar. Nintendo ha pretendido crear algo poco usual, algo que llamara la atención y no solamente una máquina más que no desentone en el mueble del equipo de música. Yo el único fallo que le veo es que, en realidad... ¡no es un cubo perfecto!*
Paul: *A decir verdad, en H20 nos decepcionó un tanto su diseño la primera vez que la vimos. Pero en cuanto la tuvimos cerca, descubrimos que es una maravilla. Me encanta tanto su forma como el tamaño.*
Mike: *A pesar de todo, yo creo que en Europa y Estados Unidos deberían cambiarle el diseño. De hecho, la N64 es la única consola hasta la fecha que se ha lanzado en todo el mundo con el mismo formato.*

Mike Lamb
Programador Jefe y uno de los directivos de Left Field.

BULO 2: Seguro que no es tan fácil desarrollar para la Gamecube como dicen.

Denis: *La Gamecube es, sin lugar a dudas, la consola mejor diseñada que hemos visto jamás. Es una adelantada a su tiempo. Se ha diseñado de forma específica para jugar con videojuegos, y es monstruosa en todos los aspectos: gráficos, sonido, etc.*
Mike: *Lo importante es la memoria: la Gamecube puede almacenar gran parte del juego en tarjeta, y el acceso es casi, casi instantáneo.*
Paul: *Creo que en Nintendo han aprendido un par de lecciones gracias a la experiencia que da el haber trabajado con los desarrolladores para la N64. Las herramientas que planean ceder a los creadores seguro que aceleran el desarrollo.*
Denis: *Nintendo ha creado una máquina capaz de hacer todo lo que dicen que puede hacer. Los creadores no tienen que preocuparse por la tecnología en el caso de la Gamecube; pueden centrarse en el contenido y en la creación de mundos. Seguro que un montón de desarrolladores se pasan a la Gamecube.*



La falta de DVD estándar, ¿no jugará en contra de las posibilidades de la Gamecube?

Colin: *Desde Nintendo tienen muy claro el propósito de la Gamecube. Es una consola para los jugadores, no para el público en general.*
Denis: *La piratería es un negocio muy importante. El desarrollo de juegos es un trabajo muy duro, y cuando ves que los meses que has dedicado a la creación acaban en un disco pirata justo el día después del lanzamiento del juego, empiezas a perder interés este negocio. Nintendo es la propietaria de su formato, y eso evitará la proliferación de la piratería.*
Mike: *Un lector de DVD encarecería bastante el precio de cada Gamecube.*
Paul: *De este modo podrán fabricar la consola por mucho menos dinero. Y eso de los discos pequeños es una gran idea. Igual hasta consiguen fabricar una NGC de bolsillo antes de lo que nos imaginamos.*



Seguro que Nintendo lo echa todo a perder con la campaña de marketing de la Gamecube.

Dallan: *Nintendo "esperará y observará", y esta actitud juega a su favor. Pueden comprobar qué tal le va a Sony con su campaña para PlayStation 2, o a Microsoft con su X-Box, y de este modo resaltar sus debilidades comparándolas con las excelencias de la Gamecube.*

Paul: *Microsoft y Sony compiten por el mismo mercado: gente que quiere una máquina multimedia. Eso jugará a favor de Nintendo.*

Colin: *El problema de la N64 ha sido el precio de los juegos. Necesitamos juegos a un precio asequible para asegurar las ventas.*

Mike: *Nintendo siempre ha asegurado que sólo le interesan los juegos. Están muy a gusto con desarrolladores como Rare, EAD y nosotros mismos, y ofrecen la calidad que necesitan para vender la consola. ¡Qué duda cabe que aparecerán juegos fantásticos!*



El mando es un poco extraño...

Colin: *Es cierto que las cuatro terminaciones parecen un poco raras. Pero ya verás cuando pruebes este mando con los juegos.*

Mike: *Cuando lo tienes en tus manos, se adapta como una segunda piel.*

Denis: *Es estupendo. Si quieres calidad de control, no hay nada mejor. No se han limitado a diseñar un refrito de un viejo mando, sino que han puesto los cinco sentidos en su creación. Parecía imposible, pero han mejorado el joypad de la N64.*

Dallan: *Sin lugar a dudas, supone un paso en la dirección adecuada. Un botón principal más grande, y analógico lo mires por donde lo mires. Su potencial da miedo.*

△ Cuando tengas el joypad de la Gamecube entre tus manos te enamorarás de él al momento.

"La Gamecube es, sin lugar a dudas, la consola mejor diseñada que hemos visto nunca. Es una adelantada a su tiempo."
Denis Dyack



¿No se estará equivocando Nintendo al esperarse hasta la E3 del año que viene?

Dallan Christensen
Programador Jefe de Saffire

Colin: *¿Y qué otra cosa pueden hacer? Una vez empiezas a hablar de lo genial que es tu consola, pierdes el impacto de la novedad. Cuando Nintendo mostró Mario 64 por primera vez en la E3 de 1996, las colas no se acababan nunca. En la muestra del año que viene, lo que buscan es, precisamente, ese tipo de interés.*

Denis: *A mí me sorprendió lo mucho que dejó entrever Nintendo en el Spaceworld, pero hicieron lo correcto al no mostrar juegos reales. Cuando llegue el E3, dispondrán de mucho más material.*

Dallan: *Nintendo dispone de todo el tiempo del mundo para trabajar el factor sorpresa. No hagas mucho ruido, aúna las demos, y deja a todo el mundo con la boca abierta. Ése es su lema.*

Mike: *La espera valdrá la pena.*

Paul: *Microsoft y Sony van a iniciar una pelea particular y Nintendo puede centrarse en hacer grandes juegos y llamar más la atención de la prensa con títulos sorpresa en el E3.*



Seguro que la Gamecube padecerá una gran escasez de títulos de lanzamiento.



△ Luke Skywalker ya está preparado para el lanzamiento de la Gamecube.

Denis: *He visto algunos de los títulos de lanzamiento y puedo asegurar que el material va a ser de primera. En mi opinión, los juegos que darán el pistoletazo de salida serán los más impresionantes que se han visto jamás en la historia de las consolas. Y su número no será precisamente nimio.*

Mike: *La facilidad en el desarrollo es una buena señal. Creo que esta vez conseguirán el apoyo de más desarrolladores, en lugar de limitarse a un puñado de creadores como hicieron con la N64.*

Dallan: *Nintendo prefiere la calidad antes que la cantidad. Supongo que tras el lanzamiento habrá relativamente pocos juegos, pero serán todos buenísimos. Esta vez no creo que Nintendo tenga la paciencia de esperar a que Shigeru acabe su juego.*

BULO 8

La relación de Nintendo con los desarrolladores es muy fría. Eso acarreará problemas...

Paul: *Yo jamás he tenido ningún problema en mi relación con los desarrolladores de Nintendo. En líneas generales, siempre nos han echado una mano cuando se lo hemos pedido.*

Denis: *Siempre trabajamos codo con codo con Nintendo, y nos han enseñado muchas cosas. Nos comunicamos ideas, conceptos y retos para los juegos, sobre todo con los desarrolladores de Nintendo América.*

Mike: *Si alguien tiene un gran juego para PS2, seguro que acaba convirtiéndolo también para Gamecube, ya que el desarrollo es muy sencillo. Pero no creo que se dé el caso contrario, en detrimento de Sony. Trabajar con Nintendo tiene algo mágico: son gente que de verdad entienden los juegos, y no hay muchos creadores de consolas que puedan decir lo mismo.*

BULO 9

¿No debería Nintendo hacer mayor hincapié en los juegos on-line?

Denis: *Seguro que cuando Nintendo se ponga a hacer juegos para Internet, se tratará de algo novedoso. No hay una sola empresa de desarrollo que tenga más experiencia que Nintendo en los juegos en red.*

Dallan: *Se abre un nuevo mundo de posibilidades. Podrás dedicarte a algo tan sencillo como liarte a tortas con un amigo lejano gracias a un beat 'em up, o bien a algo mucho más liado, como adentrarte en un complejo mundo interactivo de un juego de rol con mundos on-line.*



Paul: *Me encanta la idea de poder elegir entre dos módems intercambiables, uno de banda ancha y otro de 56K. El coste sigue siendo aceptable, y lo único que debes hacer, si te apetece, es hacerte con el más rápido.*

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



19 Análisis de Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem... Trucos y guía de Donkey Kong 64.
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life*... Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike*. Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan*. Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*
30 Análisis de *Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding*. Guías de *Ridge Racer 64* y *ECW Hardcore Revolution* y libro de retos.
31 Análisis de *Perfect Dark*. Guías de *Pokémon Stadium, Res Evil 64, Tony Hawks's Skateboarding* y *Operación Winback.*
32 Análisis de *International Track & Field* y *Pokémon Amarillo*. Guías de *Pokémon Stadium, International Track & Field* y *Zelda Ocarina of Time.*
33 Análisis de *ISS 2000, Mario Party 2, Blues Brothers 2000 y Duck Dodgers*. Guías de *Pokémon Snap* y *Perfect Dark* y un fantabuloso reportaje sobre la Gamecube y la Advance.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.................................. Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑ 10❑ 11❑ 12❑ 13❑
14❑ 15❑ 16❑ 17❑ 18❑ 19❑ 20❑ 21❑ 22❑ 23❑
24❑ 25❑ 26❑ 27❑ 28❑ 29❑ 30❑ 31❑ 32❑ 33❑

Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

GOLDEN SUN

¡GBA!

Los RPG de Nintendo son, casi siempre, un acontecimiento especial. *Golden Sun* es particularmente notable, ya que proviene de la escudería Camelot, responsables de los fantásticos *Mario Golf* y *Mario Tennis*, y tiene todos los números para convertirse en uno de los lanzamientos más populares de la nueva portátil.



El juego se diseñó originalmente como un título para N64, hasta que las tempranas especificaciones de GBA convencieron a Camelot de que *Golden Sun* encajaría a la perfección en la potente maquinita y que vendería mejor como el primer RPG portátil de nueva generación. La trama te pone en la piel de un joven mago que tendrá que usar sus poderes para evitar que un científico loco cause estragos por todo el reino.

La historia toma un cauce u otro en determinados momentos durante el juego, de forma que en tu partida y en la de un amigo tuyo encontrarás personajes y situaciones completamente diferentes. Parece que Camelot sabe sacar todo su jugo a la GBA.

El juego cambia a la vista lateral para las secuencias de batalla por turnos.



Los detalles gráficos son preciosos. Al fin y al cabo, empezó siendo un título para N64.

Al principio de tu misión, nadie te tomará en serio. Ha llegado la hora de irse de casa.

NAPOLEON

¡GBA!



Los soldados y los pueblos no están dibujados a escala, precisamente.



Espera a ver toda esta acción en movimiento. Es maravillosamente rápido y sencillo.

Teniendo en cuenta que la Game Boy Color ha sido capaz de acoger juegos del calibre de *Metal Gear* y *Perfect Dark* y que, incluso, se está preparando un juego de estrategia a tiempo real para ella (*Warlocked*), se pueden pronosticar grandes cosas de *Napoleon*, el híbrido para GBA de Nintendo entre un juego de guerra histórica y *Command & Conquer*.

La versión que vimos en el Spaceworld era íntegramente en Japonés, así que no estamos seguros de si su nombre viene del diminuto emperador francés o si es un título genérico. De lo que sí estamos seguros es de que en Napoleon las pantallas rebosan soldados, cada uno librando su propia batalla y cumpliendo órdenes que se controlan mediante un simple sistema de menús. Parece adictivo y cruzamos los dedos para que la traducción al castellano llegue a tiempo para el lanzamiento de la Game Boy Advance en nuestro país.



Parece que puedes escoger formaciones diferentes para tus ejércitos.



CASTLEVANIA
CIRCLE OF THE MOON

¡GBA!

La serie Castlevania de Konami siempre ha sido una fuente fiable de diversión vampírica, especialmente en su tradicional presentación 2D. Esta nueva edición para GBA parece que continuará la trayectoria de los juegos de plataformas rompedores.



El ataque con látigo tendría que resultarle familiar a todos los jugadores de Nintendo, ya que ha aparecido en todas las consolas desde la NES.

Los gráficos no acaban de llegar al nivel de otros juegos de 32 bits; al menos, no de momento. Pero como la GBA puede producir efectos especiales capaces de superar la excelente versión de SNES, nos encantaría ver una actualización de la famosa sala rotatoria que asombró a los jugadores a principios de los 90. Está previsto que Circle of the moon asalte el mercado japonés de juegos el próximo marzo. Cuando esto ocurra, os traeremos un extenso reportaje de su lanzamiento.



Tiene pinta de estar en algún lugar entre las versiones para NES y SNES. Konami, necesitamos efectos especiales.

LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.	Merece la pena, es un título excelente.	Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.	Malo. Seguramente, no vale la pena molestarte en comprarlo.	Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.



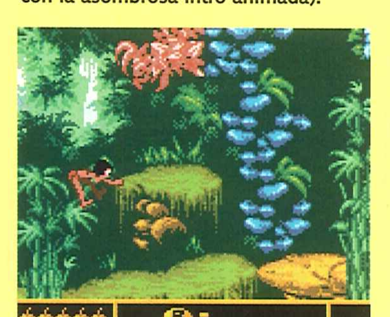
Jungle Book



Se pueden practicar las habilidades recién adquiridas en varias secciones.

De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Noviembre

Esta aventura en la jungla bajo licencia de uno de los clásicos Disney es absolutamente acertada. Y, acostumbrados como estamos a juegos de plataformas para GBC con buena pinta, *Jungle Book* está a la altura (se te saltarán los ojos con la asombrosa intro animada).



La animación es genial. Mowgli puede correr, balancearse e ir rodando por toda la jungla.

Los primeros niveles están sazonados con tutoriales básicos proporcionados por los habitantes de la jungla y, una vez que domines los movimientos, tu tarea será saltar por las plataformas como un chico-mono, abriendo puertas, resolviendo puzzles y recogiendo monedas de pantera. Y para asegurarse que el habitual merodear por puzzles de plataformas no se vuelve tedioso, los de Ubi Soft han incluido algunas secuencias de acción en las que puedes montar a cachorros de lobo o atravesar cuevas a gran velocidad subido a lomos de una pantera.

Aunque al principio el juego es bastante lento, la curva de aprendizaje es suave una vez empiezas a avanzar. Dominar nuevas habilidades –explicadas mediante magníficas animaciones en medio del juego– da un satisfactorio sentido a la progresión.

Desgraciadamente, el número de plataformas mediocres para Game Boy Color supera en mucho a los de calidad. En el caso de *Jungle Book* de Disney nos encontramos ante un título fabuloso: simple, entretenido, equilibrado y muy atractivo. Altamente recomendable.



Los niveles a los que te enfrentas a lo largo del juego están bellamente diseñados.





Uno de los momentos estrella es cuando montas sobre Bagheera.

Aladdin



Amigos, debéis saber esto. En las cuevas crecen manzanas. Del techo.

De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Noviembre

Mmm. Al igual que nosotros, muchos de vosotros debéis estar alzando una ceja en sospecha ante este juego de plataformas de Disney, pues ha entrado en el mercado inexplicablemente tarde. Aún más preocupante es el hecho de que sea una versión muy similar al juego que salió para PC y otras plataformas a mediados de los 90. Veamos qué nos ofrece el genio de la lámpara.

Aladdin es un sencillo juego de plataformas, con poca innovación y mucha repetición. Te pones en la piel del joven ladrón metiéndose en líos casi idénticos en gran variedad de lugares exóticos. Visualmente, no verás nada que sea novedoso, aunque tampoco verás infamias: está el desierto, las oscuras y variables cuevas, la ciudad árabe y todo eso.



Los escenarios no están mal, como esta ciudad. Puedes escalar y columpiarte mucho.

Para derrotar a los casi irrisorios enemigos –nuestro preferido es el tipejo rechoncho al que se le caen los bombachos cuando le golpeas– tendrás que lanzar manzanas o usar repetidamente la espada. Lo que es frustrante, sin embargo, es que tus enemigos casi siempre te golpean antes de que te puedas acercar a ellos.

La película –si es que todavía te acuerdas–contaba con la continua presencia del divertido genio, quien le inyectaba grandes dosis de humor. Pero aquí no ha hecho más que un breve cameo. Es una pena.

Aladdin fue muy entretenido allá por 1994-95. Pero también lo eran las Spice Girls…



Este tipo vende cosas como vidas extra a cambio de unas pocas gemas de nada. Gracias.

¡Vaya! ¡La obligada parte de escalada! ¡Venga, trocea a ese loro de aspecto maligno!



Sólo tienes que acercarte a él y blandir tu espada repetidamente. Dile que vas de parte nuestra.

DISNEY'S DINOSAUR


Los verdaderos enemigos a los que tienes que enfrentarte no son terribles dinosaurios sangrientos, sino saltos en el vacío o piedras inestables.

De: Disney/Ubi Soft **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **GB Printer:** Sí **Disponible:** Noviembre

CLIMA ENEMIGO

Los escenarios son un duro enemigo para tus seis dinosaurios, puesto que los rivales animales se pueden derrotar usando una buena estrategia, mientras que las tormentas y los peñascos no entienden de técnicas.


Lo mejor para evitar los peligros del entorno es ir con ojo y tener mucha capacidad de reacción.

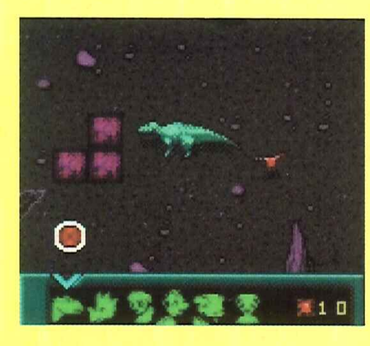

Derrotar a los enemigos es cuestión de conocer sus puntos débiles.

D*inosaur* es un juego de aventuras en el que seis especies recorren los desolados y volcánicos paisajes de la Era Terciaria salvando crías de dinosaurio, enfrentándose a depredadores y esquivando las dificultades del clima y del terreno.

Las diferencias que existen en cada nivel te obligan a cambiar de personaje a cada momento, pues cada uno de ellos tiene una habilidad especial que has de poner en práctica. En cuanto al aspecto de los famosos seres extintos, no aparecen con toda la imponente presencia que se les supone y no tienen nada de gigantesco ni de terrible, ni los buenos ni los malos. Por el contrario, son criaturas temerosas expuestas a los peligros de los volcanes y tormentas.

Pero esto no le resta mérito a la originalidad del juego. Cada nivel está lleno de raptores, de caídas en el vacío, de piedras que se funden en la lava en cuanto las pisas, de tormentas y, además, de algunos puzzles curiosos. Tienes que recorrer el nivel completo para rescatar al bebé dinosaurio y recoger las plantitas rojas que te permiten revivir alguno de tus seis amigos caído en combate. La cosa es simple, aunque nunca resulta fácil: muchos saltos acabarán con tus plantitas y con tu paciencia, y te verás repitiendo un mismo camino decenas de veces. Si al menos los fondos o los personajes fueran más llamativos -como se presume que fueron alguna vez-, la travesía no se haría tan larga.




Si tienes una GB Printer, podrás imprimir las caras de los personajes protagonistas.

ESCOGE AL APROPIADO

La mayoría de pruebas que hay que superar en Dinosaur consisten en saltar obstáculos o de una piedra a otra y, para eso, está Plino, un pequeño simio. Dado que será tu mejor aliado, es mejor que lo conozcas bien: para no fallar cuando saltes, párate en el extremo más cercano al punto de llegada y toma impulso. En las rocas que se desvanecen, lo mejor es ir con calma, guiándote por los sonidos que hace el propio Plino.



MÁS MONOS QUE DINOSAURIOS

Dinosaur **no es un mal juego, pero promete algo que luego no ofrece verdaderamente: dinosaurios.**


Aunque en cada nivel necesitas los servicios de alguno de los chicos grandes, la mayoría del tiempo estás brincando con Plino o saltando entre cuerdas con Suri.


Los dinosaurios enemigos tampoco resultan impresionantes; son más bien figuritas que recuerdan al perro de los Simpsons cuando Homer lo hace rodar por la escalera.


Habría sido divertidísimo ver a este dinosaurio machacando a los raptores con una sola pata o comiéndoselos de un solo bocado. Eso es lo que cabe esperar de un juego que se llame "dinosaurio".

Pokémon Pinball

Tu destreza con los flippers aún cojea un poco, ¿eh? Bien, pues échale un vistazo a estas maravillas.

EXTRA POKéBALLS

Si quieres hacerte con unas bolas extras, tendrás que empezar completando los bonus 'CUEVA'. Cada vez que le hayas dado a las letras veinte veces, recibirás una bola extra.

CONSIGUE LA SÚPER BALL, LA ULTRA BALL Y LA MASTER BALL

¿Quieres conseguir una Súper Ball, una Ultra Ball y una Master Ball? Bien. Enciende las luces de arriba del todo del tablero dándole a los rectángulos que tienen debajo. Moviéndolas con el botón A, ¡puedes rellenar las tres de un solo intento y conseguir mejorar la bola!

CONSIGUE PIEDRAS Y EXPERIENCIA MÁS FÁCILMENTE EN LA FASE EVO

Para que te sea más fácil conseguir piedras y experiencia, asegúrate de tener las luces de salvar bola activada, deja caer la bola por el agujero y, entonces, deja que recoja la piedra cuando vuelve a salir disparada. ¡Tachán!







LISTA DE EFECTOS

Aquí tienes los diferentes efectos de las casillas de bonus:

Pequeño: de 100 a 900 puntos extra
Grande: de 1.000.000 a 9.000.000 de puntos extra.
Salva-bola: activa el salva-bola bajo los flippers.
Mejorar Bola: mejora tu bola un nivel.
Multiplicador de Bonus: el número que aparezca se añadirá a tu multiplicador de puntos.
Inicio del Modo Evo: activa el modo Evolución.
Pikachus Gemelos: te da un Pikachu de rebote izquierdo y uno derecho hasta que pierdas la bola.
Bola extra: te da una bola extra, para que puedas alargar tu frenesí pinballero. ¡Perfecto!
Ir A Bonus: te transporta a una de las fases de bonus.

Star Wars: Yoda Stories

Realmente, la Fuerza no es muy poderosa en este juego. Pero si estás empeñado en convertirte en aprendiz estrella del diminuto místico verde, estos códigos tendrían que ayudarte en tu camino hacia la luz.

NIVEL	CÓDIGO
2	XKJ
3	GJP
4	TDM
5	WTM
6	ZBV
7	QTC
8	TGR
9	VDP
10	BFG
11	FNP
12	STJ
13	FTG
14	BLP
15	YSF



Azure Dreams

Aquellos de vosotros que aún estéis escalando esa extraña torre en busca de vuestro padre sabréis que no es tarea fácil, y aunque trampas no se pueden hacer, unos puntillos de más nos facilitarán un poco las cosas...

MÉTODO ALTERNATIVO DE CONSEGUIR MONSTRUOS

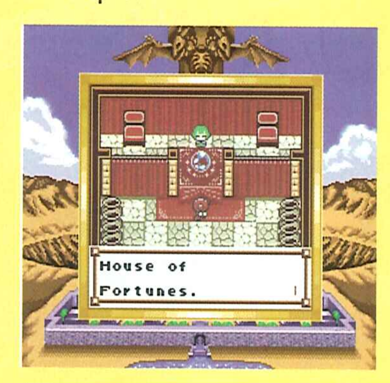
Existe otra forma de conseguir ciertos monstruos. Así es cómo se hace.

Tundra: dar Seaseed a Flame.
Ranklin: dar Windseed a Flame.
HamTroll: dar Hammer a Troll.
ShoTroll: dar Arm a Troll.
TomTroll: dar Tomahawk a Troll.

¡LISTAS DE PRECIOS!

Uno de los aspectos más molestos de *Azure Dreams* es decidir qué hay que guardar y qué hay que tirar cuando ordenas el inventario. Aquí tenéis una lista de los objetos que os darán más dinero cuando salgáis de la torre.

Cayado: 10
Bronzino: 50
Skindeep: 30
FlameOrb 4: 525
Flameorb 8: 825
VenomOrb 4: 700
RefraOrb 8: 1100
IgniOrb 4: 700
IgniOrb 6: 900
IgniOrb 8: 1100
MediHerb: 7
Sapleaf: 10
Despertar: 20
Semilla Vit: 5
Media Semilla: 20
Semilla Fero: 240
Semilla Lar: 50
Semilla Tova: 100
Semilla Leva: 20
Semilla Mar: 50
Gema viento: 100
Gema fuego: 200
Campana Tame: 200
Campana Evil: 100
Rayo Maléfico: 100
Rayo Agua: 50
Rayo Vivi: 200
Ojo Monst: 50
Ojo Trap: 100
Ojo Gold: 50
Truespec: 100
Aceite Rojo: 50
Huevo Troll: 400
Huevo Wump: 100
Huevo Fireball: 300
Huevo Kid: 2500



FUSIÓN

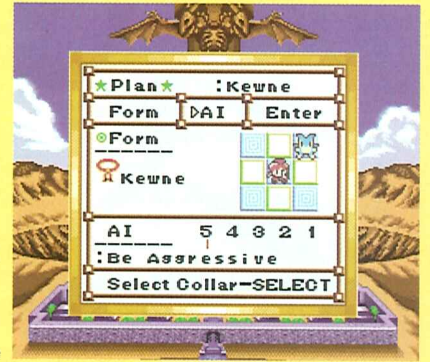
Para conseguir unir monstruos, asegúrate de que los pones en el orden correcto. Por ejemplo, si quieres crear un Daymare, asegúrate que Catawump es el familiar Base.

Nanoo = Fireball + Noise
Daymare = Catawump + Mushroom
Arkis = Dragon + Griffin

TIPOS DE HUEVOS

¿No quieres molestarte en analizar con rayos X todos y cada uno de los huevos que se ponen en tu camino en este pequeño pero complejo RPG? Aquí tienes una lista completa de los tipos de huevos y de sus jugosos contenidos como ayuda para familiarizarte con tus, esto, familiares.

Huevo cursi – Wump u Octos
Huevo decorado – Genny
Huevo a cuadros – Mushroom
Huevo globo – Fireball
Huevo a topos – Analoeba
Huevo con manchas – Daymare
Huevo con espirales – Soilclaw
Huevo con remolinos – Baloon
Huevo con estrellas – Frost
Huevo a rallas B/N – Naprus
Huevo de cachemir – Noise
Huevo con corazones – Nyuel
Huevo con apóstrofe – Flame
Huevo de camuflaje – Troll
Huevo con flores – Blume
Huevo con lunares – Arachne
Huevo con triángulos – Galelop





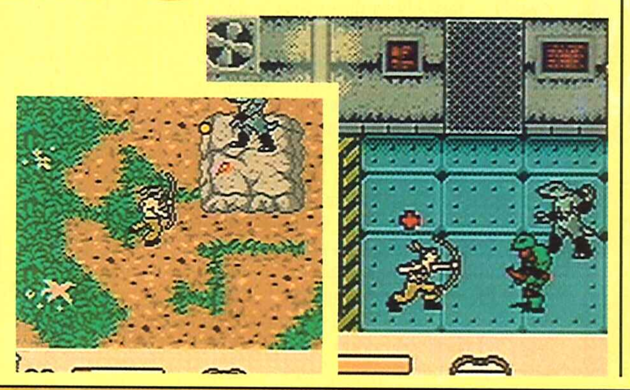


Turok 3

CÓDIGOS DE NIVEL

¿No puedes con esas hordas de dinos desbocados? Aquí tienes una lista de códigos de acceso que debería ayudarte mucho...

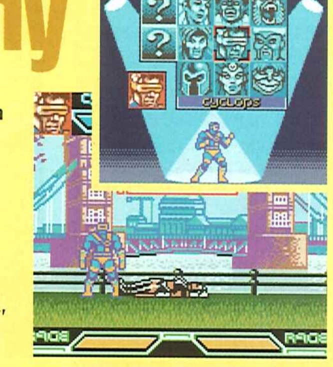
Nivel 2	SDFLMSF
Nivel 3	DVLFDZM
Nivel 4	VFDSGPD
Nivel 5	CSDJFKD



X-Men: Mutant Academy

Si los mutantes habituales no son suficientes para ti, entra en las dos cámaras secretas introduciendo estas combinaciones en la pantalla del título.

Phoenix: Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, B, A
Apocalypse: Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, izquierda, Arriba, B, A



PRECEDENTES EN 

El mes pasado dedicamos una Investigación Especial exhaustiva a la versión japonesa de este juego.



◁ El pobre Birdo no tiene nada que hacer ante semejante golpe del irascible Wario.



Daisy es uno de los personajes más encantadores. ¡Mira qué sonrisa tan cándida! ▽



◁ Ni se te ocurra emparejarte con un perdedor. La elección corre de tu cargo.

DOS TÉCNICAS

Si consigues dominar estas dos técnicas serás el rey de *Mario Tennis*.

Golpes perfectos

1 Prevé dónde va a botar la bola y empieza a correr hasta el punto adecuado.



2 Cuando te acerques a la bola, selecciona el golpe y colócate en posición antes de pegarle.

3 Elige una dirección. Cuanto antes selecciones el golpe mayor ángulo de movimiento tendrás.



Smash fácil

1 Los restos altos aparecen marcados con una estrella. En estos casos es posible ganar siempre el punto.



2 Colócate justo detrás de la estrella y empieza a cargar un súper golpe. Observa cómo se retuerce el rival.

3 A no ser que te pases de tiempo y la bola acabe tocando la red, el smash será imposible de devolver.



MARIO TENNIS

64 STAR GAME

LA FICHA

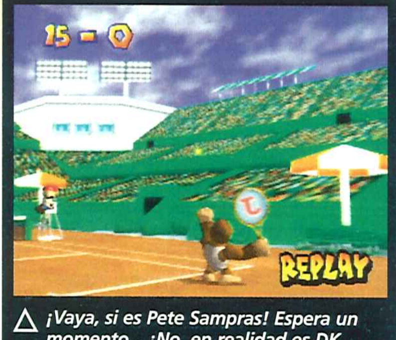
MARIO TENNIS

DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✓

DISPONIBLE: Sí

Precio no disponible

Comienza el Grand Slam de Nintendo.



△ ¡Vaya, si es Pete Sampras! Espera un momento... ¡No, en realidad es DK Junior!

Si hay algún deporte que se adapte a la perfección a las limitaciones de un videojuego, sin duda es el tenis. Puedes plasmar toda la cancha en pantalla, de modo que la estrategia a seguir en cada juego es idéntica a la de la vida real. Además, no tienes por qué confiar en otros jugadores de equipo controlados por la CPU. En tenis, si ganas, todo el mérito es tuyo.

El primer videojuego doméstico, *Pong*, se inspiró en el tenis, y el concepto ha ido evolucionando, dando lugar a clásicos como Super Tennis de Nintendo, Smash Court de Namco y Virtua Tennis de Sega.

Esta vez, Camelot (los de *Mario Golf*) vuelve con el que podría convertirse en el mejor juego de tenis de la historia. Su manejo se aprende en un santiamén, la jugabilidad es súper adictiva e incluye los personajes más afamados del universo consolero. Estamos hablando de *Mario Tennis*...

△ El pequeño Kong ha sido capaz de vencer al Kong mayor en este partido.

DESAFÍO CARNÍVORO

La mejor forma de empaparse del sistema de control y perfeccionar los passing shots es jugar en el modo Plantas Carnívoras. Éstas escupen bolas desde el fondo de la pista y tú debes devolverlas sin dejar que el jugador que controla el ordenador pueda tan siquiera rozarlas con su raqueta. Al principio nos costó muchísimo pero, en cuanto descubrimos que el truco consistía en seleccionar un golpe lo antes posible para que fuera súper potente y con mucho ángulo, conseguimos una puntuación perfecta de 50. La recompensa fue una pista de entrenamiento especial que conmemoraba nuestra hazaña.

Buen golpe, Shy Guy. ▷

△ El pequeño DK Junior es un especialista subiendo a la red.

△ Si golpeas la bola con acierto, verás un festival de fuegos artificiales.

◁ Baby Mario acaba de pegar una buena paliza al Mario de toda la vida.

VIRTUAL BOY

Ésta no es la primera incursión de Mario en el deporte del tenis. En 1995 apareció en el excelente *Mario's Tennis* para la fallida consola Virtual Boy en tres dimensiones. En el juego aparecían más o menos los mismos personajes, como por ejemplo DK Jr, Peach y un Koopa Trooper sin alas. En el libro de instrucciones los inefables hermanos vestían el típico uniforme blanco de los tenistas de antaño, en lugar de los consabidos petos de fontanero. Lo cierto es que, en realidad, parecía que fueran en ropa interior. ¡Mejor no recordar semejante visión!







△ Daisy solloza después de perder un nuevo punto.

◁ Luigi no pierde jamás la compostura.

△ Un partido entre dos de los personajes más extraños de todo el cartucho.

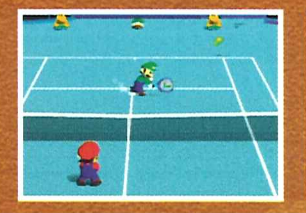
PELOTAS NUEVAS

Desde la Investigación Especial del mes pasado, hemos podido conocer mejor a los personajes.

Todo terrenos

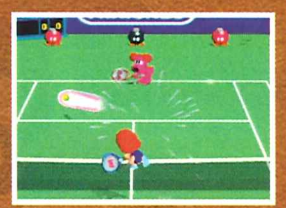
Mario, Luigi

Aquí en la redacción procuramos siempre elegir al bueno de Luigi, "el hermano olvidado", como le llaman algunos. Formando pareja con Mario, casi podría asegurarse que son imbatibles en dobles.









Veloces

Birdo, Yoshi, Baby Mario

Estos tres personajes son más rápidos y ágiles que la mayoría, y su potencia tampoco es moco de pavo. Esa especie de dinosaurio rosa conocido como Birdo (en la versión japonesa le llamaban Catherine) es el favorito del dire.

Técnicos

Waluigi, Daisy, Toad, Peach

Ideales para los jugadores que priman la puntería sobre la fuerza. Fran, a pesar de ser un completo negado para el juego, escoge siempre a Waluigi, Daisy o Peach para sus desastrosos partidos.









Fuertes

Wario, Bowser, DK

El servicio de Donkey Kong es una pasada, y por eso Federico no duda nunca en agenciárselo a las primeras de cambio. Dicen que más vale maña que fuerza, pero en este caso hay que tener muy en cuenta la potencia de estos tres personajes.

Complicados

Boo, Paratroopa

Antes conocidos como Teresa y Pata Pata. Estos personajes están muy especializados, y sus golpes, con muchísimo efecto y un tempo en el aire fuera de lo normal, los alejan de los personajes terrenales.









Especiales

DK Jr, Shy Guy

Los dos personajes ocultos no son tan complicados de conseguir, pero queremos que averigües por tu cuenta su estilo de juego. En la versión japonesa, Shy Guy recibía el nombre de Hey-Ho.

NIVEL DE BOWSER



Ésta es la parte del juego que menos nos gusta. La pista se inclina a medida que los jugadores se desplazan y se supone que puedes utilizar los reforzadores para disparar al resto de personajes.

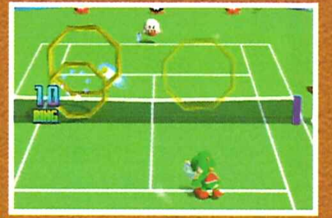
Sin embargo, y por desgracia, los reforzadores son muy pobres, y lo más probable es que pierdas el punto si te dedicas a disparar ráfagas contra el rival. También puedes limitarte a jugar un partido de tenis en una cancha que se inclina, en cuyo caso las cajas de los reforzadores supondrán una molestia visual más que considerable.

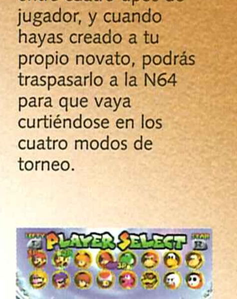
PASA POR EL ARO



Los cuatro modos "Anillo" son excelentes. Se trata de pasar la bola por una serie de aros en un partido, en un tiempo límite o con un número limitado de pelotas. La última versión es endemoniada; los aros puntúan más alto cuando son pequeños y cuesta colar la bola; a medida que se van haciendo grandes, la puntuación obtenida desciende. Cada modo dispone de cinco categorías de dificultad, de modo que el total de tramos con aros que debes superar es de 320. Parece una misión imposible.







TENIS EN MINIATURA

Por lo que hemos visto hasta ahora, todo apunta a que la versión para Game Boy funcionará más o menos igual que su pariente portátil de *Mario Golf*. Por lo tanto, tendremos un enorme modo RPG en el que descubriremos un montón de secretos, clubes de tenis a los que podrás apuntarte para participar en torneos y desafiar al héroe local, algunos modos extra y un modo para crear a tu propio jugador. Podrás elegir entre cuatro tipos de jugador, y cuando hayas creado a tu propio novato, podrás traspasarlo a la N64 para que vaya curtiéndose en los cuatro modos de torneo.





Ante un punto crucial, los nervios juegan un papel importante.

Una imagen espectacular de Teresa. Por favor, sonríe a la cámara.





Cuando DK Jr ejecuta su súper golpe, de la raqueta salen chispas.

No hace falta que rompas el servicio para ganar el tie-break.

Dime qué personaje eliges y te diré cómo eres. A nosotros nos encantan los personajes más encantadores e indefensos.

Todo apunta a que el bueno de Toad le dará un baño a Wario.



NOS VEMOS EN LA PISTA

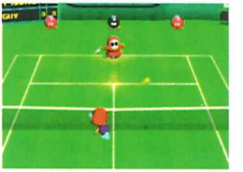
Al principio puedes elegir entre cuatro tipos de pista. Pero al cabo de un rato, la variedad de terrenos es increíble.



Media

Al principio, las pistas medias son las más sencillitas. La pelota bota alta y dispones de mucho tiempo para planificar tu próximo golpe.

Rápida





Las pistas sintéticas y las de hierba son las que más nos gustan. Los partidos son más rápidos e ideales para los habilidosos. Casi todos los personajes suelen esforzarse a tope.

Lenta



Al igual que en la vida real, las pistas de tierra batida son para los especialistas. Si estás acostumbrado al bote de una pista normal, cada vez que la velocidad de la bola se reduzca al impactar en el suelo puedes acabar golpeando al aire.



Especial

Si ganas los torneos con algunos personajes, irán apareciendo pistas temáticas en la pantalla de menú. Cada una tendrá unas características específicas.





ZURDOS

Todos los jugadores de *Mario Tennis*, por defecto, son diestros, pero para que nadie se sienta discriminado, basta mantener pulsado L o Z mientras se hace la elección para que el personaje se convierta en un zurdo de armas tomar. Esta decisión no suele afectar al juego, siempre y cuando no escojas a Paratroopa o Boo. Estos dos suelen apuntar con sus raquetas a un lado o a otro según la mano que las empuñe. A pesar de todo, está muy bien que los de Nintendo no se hayan olvidado de los zurdos. Lástima que no hayan incluido también una opción para que los jugadores se vuelvan pelirrojos.





CÁMARA
De las tres opciones de cámara disponibles, sin lugar a dudas la mejor es la que viene por defecto. Puedes elegir un ángulo más bajo, que hace parecer que el juego es más rápido al tiempo que complica la partida desde el fondo de la pista. La única alternativa útil es la opción "sigue al jugador". Si te decides por ésta, jamás padecerás la desventaja de jugar desde el fondo de la pantalla durante un torneo. Es un truco barato, pero cuando se trata de los torneos más complicados, todo vale.



Las repeticiones son excelentes. Si pulsas B, podrás verlas desde diferentes enfoques de cámara.

Cuidado, porque puedes atizarle un bolazo a tu compañero de dobles en toda la cocorota.

Los jugadores más fuertes, como la familia Kong, no suelen ser tan rápidos como los más pequeños. Menos mal que han equilibrado a los personajes.

Los usuarios de N64 estamos acostumbrados a sufrir largas esperas para hacernos con ciertos juegos y a tener que acostumbrarnos con meras capturas en las revistas durante, como mínimo, un par de años, antes de poder echarle el guante al dichoso cartucho. Sin embargo, *Mario Tennis* se ha empeñado en llevar la contraria a la tradición: apareció en la E3 del año pasado sin apenas campaña publicitaria, y se ha lanzado a la venta escasamente seis meses después. ¿Es la excepción que confirma la regla o Nintendo está redimiéndose de sus pecados?

Lo más surrealista del caso es que *Mario Tennis* es un juego fantástico. En lugar de limitarse a actualizar *Super Tennis*, los chicos de Camelot han creado un nuevo estilo de juego que es fácilmente dominable y ofrece a los jugadores más experimentados los desafíos más excelsos que pueden encontrarse en el mercado.

Al contrario que otros juegos de tenis, no tienes por qué calcular la pulsación del botón para que la raqueta conecte con la bola. Todo lo contrario, puedes pulsar A o B cuando quieras y, si tu jugador está en el radio de alcance de la pelota, el ordenador se encargará de que la golpee. Lo único que debes hacer es empujar el stick en la dirección hacia la que quieres que vaya el golpe.

Dicho así, parece que el sistema de control haya sido diseñado por alguien que no haya visto un videojuego en su vida, y hasta cierto punto es verdad. Cualquiera puede jugar a *Mario Tennis* y realizar un peloteo decente al primer intento. Jamás habíamos visto un juego tan accesible desde el principio. Sin embargo, al cabo de unos minutos empiezas a percatarte de que la jugabilidad es mucho más profunda de lo que parece a primera vista. El sistema de golpeo automático se vuelve intuitivo, y el jugador puede concentrarse en tareas de estrategia, como la táctica o el lugar hacia el que quiere enviar la bola. A fin de cuentas, los jugadores de tenis reales no se preocupan por la mecánica de golpear una bola cada vez que mueven sus raquetas; es algo que sucede de forma automática, y la diferencia entre un gran jugador y otro mediocre radica en la habilidad de anticiparse siempre a lo que piensa el rival.

TECNOLOGÍA *Cualquiera puede jugar a* **Mario Tennis** *y conseguir un peloteo decente en el primer intento.*

Una vez acostumbrado al sistema de control, ya podrás dedicarte a los golpes súper potentes, que se activan pulsando dos veces el botón, o a los smashes ganadores; si quieres conseguir uno de estos últimos debes iniciar el movimiento mucho antes de que la bola cruce la red. También puedes lanzar globos, pases cruzados y boleas para marear al contrario y mantener interesantes e intensos peloteos en las proximidades de la red, sobre todo en los partidos de dobles. No tienes por qué aprender estas técnicas si no te apetece, pero cada una que domines jugará a tu favor cuando te enfrentes a los colegas.

Mario Tennis destaca también por sus opciones multijugador, tanto para dos jugadores como para cuatro. Aunque cada

A POR TODAS

Cuatro torneos, 16 personajes... Si quieres ver todo lo que esconde el cartucho, deberás superar el juego completito... ¡64 veces!

Torneos individuales

Puedes acceder a tres torneos estándar: Champiñón, Flor y Estrella. Algunos personajes son mejores que otros (los hermanos Mario son imparables), y deberás ganar con los 16.



Torneos de dobles

No puedes jugar un torneo de dobles con un amigo, ya que tu compañero de vicisitudes lo elige el ordenador. Pero tranquilo, que siempre conseguirás una pareja decente, para que en menos que canta un gallo sepas lo que es ganar.



Jugadores estrella

Cada personaje que utilices para ganar el Torneo Estrella aparecerá en la pantalla de menú rodeado de un efecto que produce destellos. Mantén pulsado R y podrás transformarlos en jugadores estrellas, con unas estadísticas que dan miedo.



Torneo especial

Cuando hayas ganado el Torneo Estrella con 16 jugadores, si mantienes pulsado R mientras eliges a tu jugador aparecerá una opción extra. Se trata del torneo Especial súper difícil. Apto tan sólo para los mejores.





△ ¡Pedazo de estirada de la princesita! Increíble.

◁ Toca cambiar de lado en la pista.

jugador ofrece un estilo de juego peculiar e intransferible, están tan equilibrados que no disfrutarás de ventaja alguna por el mero hecho de elegir a uno o a otro en cada partido. De hecho, tu dominio mejorará si aprendes a manejar las peculiaridades de Boo, la potencia de DK y la velocidad de Birdo.

Resulta prácticamente imposible hacer crítica alguna a un juego con semejante currículum. *Mario Tennis* tiene una pinta estupenda, suena a música celestial y ofrece una jugabilidad de ensueño. Por esta razón, aunque el modo extra que parecía más prometedor resulta ser un tanto decepcionante, no es motivo suficiente para manchar el impecable expediente de este estupendo juego. Lo cierto es que el modo normal es tan alucinante que pocos necesitarán acudir a la desacertada pista de Bowser para buscar entretenimiento.

No te lo pierdas. *Mario Tennis* es, sin duda, el juego deportivo del año y una de las experiencias más divertidas que puedes vivir con la N64. Gracias al modo multijugador, que te mantendrá enganchado a la pantalla de la tele junto a unos cuantos amigos, hasta la última peseta de su coste habrá merecido la pena.



△ La ganadora baila mientras el perdedor se limita a sentarse y llorar su derrota.

La cámara de Lakitu ▷ enfoca a una Daisy muy concentrada.



¿TE APETECE UN MULTIJUGADOR?

Hasta cuatro jugadores pueden competir en una selección de juegos extraídos del modo para un jugador. Hemos jugado a tope la versión inglesa del cartucho y así hemos podido elaborar una lista con nuestros favoritos.

Individuales

Un partido de individuales sirve para distinguir a los auténticos expertos de los simples aficionados y gallitos. Si tu técnica es escasa, tus deficiencias saldrán a la luz sin remedio al no contar con una pareja que pueda cubrir tus fallos.

Jugadores estrella: DK, Mario, Wario, Birdo



Dobles



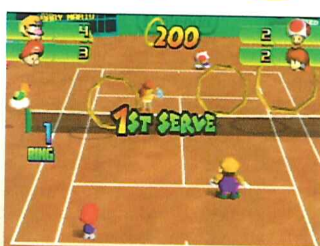
El modo para cuatro jugadores de Mario Tennis no tiene rival. Causará tanto o más entusiasmo que el mismísimo Mario Kart, y en cuanto acabes un partido estarás deseando empezar el siguiente.

Jugadores estrella: Peach, Yoshi, Baby Mario, DK Jr

Modo anillos

En el modo multijugador no puedes acceder a ciertas variaciones, como partidos por tiempo o con pelotas limitadas, pero sí se puede disfrutar de partidos por equipos o bien por libres hasta con cuatro jugadores y un objetivo de 200 aros.

Jugadores estrella: Daisy, Waluigi, Toad, Peach





Bowser

Por alguna razón insondable, no es todo lo atractivo que cabría esperar. La verdad es que la pista inclinable de Bowser no consigue fascinar ni ante la perspectiva de un partido a cuatro bandas.

Jugadores estrella: Paratroopa, Boo, Mario, Luigi

sus más y sus menos

+

- ¡Divertido a más no poder!
- Fácil aprendizaje.
- Acción para cuatro jugadores hilarante.
- Grandes personajes.
- Controles sutiles.

−

- Un juego extra bastante flojo.

Si esto te gusta...

Mario Kart 64
Nintendo
N64/1, 91%
Un clásico de los karts. Mejor que la versión para SNES.





8 GRÁFICOS
Nítidos y alucinantes, con montones de animaciones y acción a raudales.

9 SONIDO
Repleto de cortes de voces y gritos. Un juego que no se calla ni a la de tres.

9 TECNOLOGÍA
El sistema de control es obra de un genio. Además, puedes usar el Transfer Pak con el cartucho GB.

9 DURABILIDAD
Cientos de modos para un jugador, además de un multijugador súper entretenido.

VEREDICTO
Tan diferente del resto de juegos de tenis como *Mario Kart* del resto de juegos de carreras. Otro acierto insuperable de Nintendo.

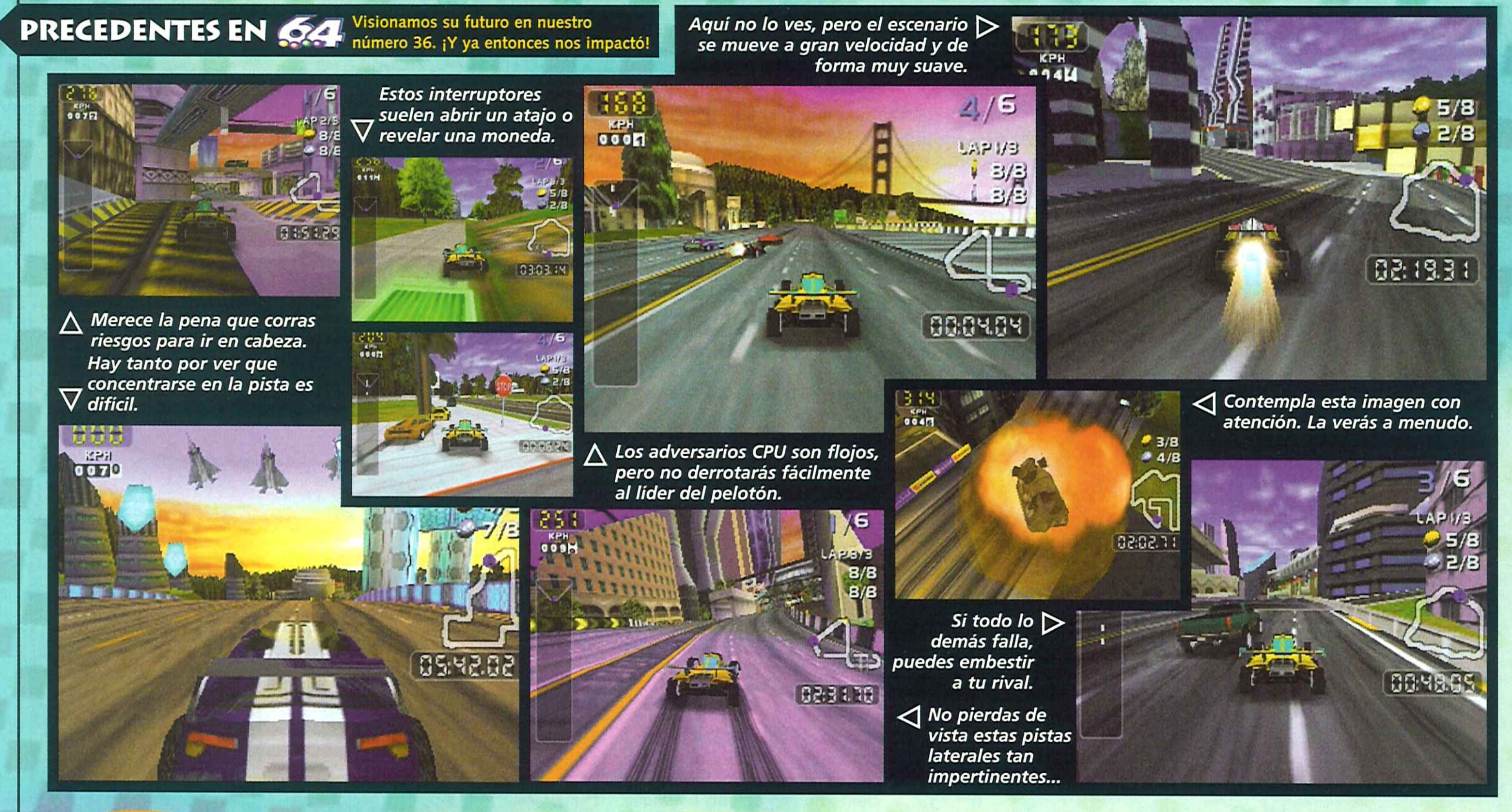




91%



PRECEDENTES EN 64 Visionamos su futuro en nuestro número 36. ¡Y ya entonces nos impactó!



Aquí no lo ves, pero el escenario se mueve a gran velocidad y de forma muy suave.

Estos interruptores suelen abrir un atajo o revelar una moneda.

Merece la pena que corras riesgos para ir en cabeza.

Hay tanto por ver que concentrarse en la pista es difícil.

Contempla esta imagen con atención. La verás a menudo.

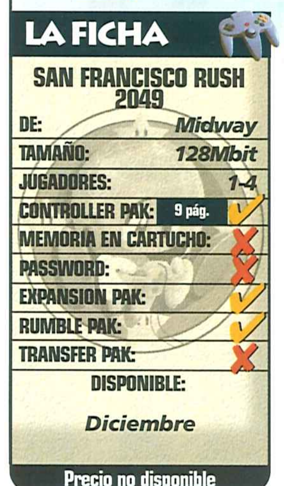
Los adversarios CPU son flojos, pero no derrotarás fácilmente al líder del pelotón.

Si todo lo demás falla, puedes embestir a tu rival.

No pierdas de vista estas pistas laterales tan impertinentes...

SAN FRANCISCO RUSH 2049

O cómo ir a la velocidad de la luz 2049.



LA FICHA

SAN FRANCISCO RUSH 2049	
DE:	Midway
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 9 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Diciembre

Precio no disponible



Ésta es una de las oquedades más grandes.

Como en F-Zero, puedes subirte por las paredes.

Has activado las alas. Ahora tienes que entrar por ese diminuto hueco.

Por desgracia, sólo pueden correr dos jugadores, pero el multijugador es muy divertido...

PUESTA A PUNTO

La acumulación de monedas te da acceso a mejores motores, neumáticos y demás. Así puedes personalizar el vehículo hasta que se ajuste a tu estilo de conducción.

1 Puedes elegir entre muchos bólidos distintos pero, al principio, todos se parecen.

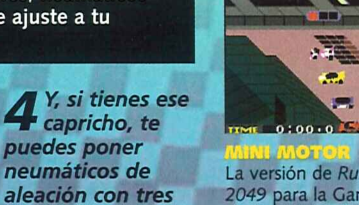




2 Sin embargo, al recoger monedas, descubrirás una gama de opciones de mejora del motor.

3 Una vez hayas efectuado las modificaciones, tu vehículo saltará más alto y así podrás recoger aún más monedas.

4 Y, si tienes ese capricho, te puedes poner neumáticos de aleación con tres radios. ¡Ya vemos por dónde vas!



MINI MOTOR
La versión de *Rush 2049* para la Game Boy Color parece prometedora. Con sus entornos en 3D y una extensa selección de coches, parece una buena contrapartida en miniatura de su hermana mayor. En el próximo número publicaremos la review...

64 STAR GAME

ISCO

Ha pasado mucho tiempo desde que nos quejábamos de la inexistencia de un juego de carreras decente para la N64. Durante estos últimos dos años, títulos soberbios como *Ridge Racer 64, Top Gear Rally 2, World Driver* y *F1 World Grand Prix* nos han hecho gozar de las delicias de la velocidad, con variaciones suficientes para satisfacer casi todos los gustos.

Y los que aún suspiraban por unas carreras distintas descubrieron los títulos Rush de Midway: *San Francisco Rush* (87%, M64/2) y *Rush 2: Extreme Racing USA* (62%, M64/17). Este último salió con tanto impulso que escapó a las leyes de la gravedad y se entregó a extravagantes acrobacias y vuelos mareantes que prescindían de todo tipo de realismo.

Ahora, Midway vuelve a las andadas. Sólo que esta vez nos ofrece algo especial, único en el mejor sentido de la palabra.

San Francisco Rush 2049 nos transporta, tal y como el título sugiere, a una elegante ambientación futurista, donde realizas un recorrido vertiginoso, distinto de todo lo que conoces. Así pues, entra en la cabina, abróchate el cinturón y prepárate para vivir una experiencia asombrosa...



△ *¡Aunque parezca un callejón sin salida, no pases de largo sin visitarlo!*

◁ *Vas a necesitar mucha velocidad para estos loopings.*

GO! GO!

ANÁLISIS 64



¡CON ALAS!
Como ya debes haber notado en las capturas de estas páginas, estos coches del siglo XXI tienen alas extensibles. Aunque no puedas volar, sí te ayudan a llegar a los puntos difíciles. También son esenciales para las maniobras en pleno aire y para hacer que los aterrizajes sean un poco más suaves.

UN JUEGO DE CARRERAS Y DE COCHES

Acrobacias

A todos les gustará esta propina. Sólo hay que entrar en la pista escogida, hacer acrobacias sobre las rampas de aceleración, tomar curvas y recoger las monedas. Cuanto más extraña sea la ubicación de la moneda, más extravagante será la acrobacia necesaria para recogerla. Esto es muy difícil y frustrante al principio, pero produce una gran satisfacción una vez lo dominas...



En la pista de acrobacias tienes que llevar al bólido más allá de sus límites. Hemos logrado hacer bien algunos de los movimientos...

Como si lo necesitaras... ¡Estas bandas catapultarán al coche aún más alto!

Una vez se te acabe el tiempo, puedes consultar las estadísticas y la lista de acrobacias.

Esto es genial en multijugador. Arruinar la pirueta del oponente es aún más divertido que ejecutarla uno mismo.

Práctica

Aunque lo llamen modo de Práctica, es un juego independiente. Es la parte del juego donde las horas pasan como segundos. Sólo tú, el automóvil y la pista abierta. Aprovecha el tiempo para recoger las monedas y dominar los atajos, saltos y bucles.



Esto es lo que puedes esperar de Rush 2049: Coches voladores que van a parar a acuarios tamaño estadio habitados por tiburones gigantes...

El modo Práctica te permite explorar los escenarios en su totalidad. Encontrarás pantallas imponentes.

Aquí, lo más importante es recoger monedas. No tardarás en engancharte.



Entre lo mejor de Rush 2049 se encuentra que, al ver algo, como esta embarcación, es probable que también puedas conducir sobre ella.

Quiero ver el dinero

En *2049*, la búsqueda de monedas acaba por crear adicción, pero la perseverancia siempre halla su recompensa...

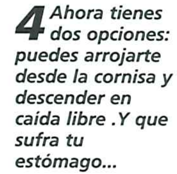


1 Todo esto parece muy inocente, ¿verdad? ¡Error! Echa una buena ojeada en torno al edificio. Descubrirás una entrada oculta...

2 Esto es una locura. Tienes que subir verticalmente por la pared del edificio hasta llegar a la azotea.



3 Una vez hayas llegado arriba, disfruta de las bellas imágenes y luego busca un punto de exploración.



4 Ahora tienes dos opciones: puedes arrojarte desde la cornisa y descender en caída libre .Y que sufra tu estómago...



5 ...o, si no, manejar hábilmente el joypad y ejecutar una bella acrobacia hasta ese conducto abierto de la azotea.

El principal atractivo de *2049* no reside tanto en las carreras como en los incontables extras que se encuentran ocultos en los diversos modos del juego. Aquí tienes un anticipo de lo que vas a encontrar...

Batalla

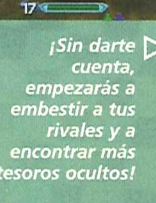
Es aquí donde tienes que arrear a tus compañeros. Puedes elegir entre piezas de artillería muy variadas. Luego, sólo tienes que perseguir a tus rivales por la pista y reventarles el motor. No es exactamente lo mismo que el modo Batalla de *Mario Kart*, pero te lo pasarás bien de todas formas.



Rush 2049 tiene nueve arenas de combate distintas. Empiezas con seis y luego puedes abrir otras tres a medida que avanzas por el juego.



Los torneos con cuatro jugadores siempre son los más divertidos. Dispones de armas muy interesantes.





Los bandazos por la pista te ayudarán a familiarizarte con el motor.

¡Sin darte cuenta, empezarás a embestir a tus rivales y a encontrar más tesoros ocultos!

Fantasma

La prueba de tiempo estándar en la que tienes que correr por la pista con los atajos accesibles. Una vez finalices el recorrido, tienes que correr contra una versión fantasma de ti mismo. ¡Puedes llegar a sacar hasta tres fantasmas al mismo tiempo! Así te enfrentarás a múltiples "yoes".



La prueba de tiempo: sólo tú, la pista abierta, gran velocidad y una enorme preocupación por avanzar por la línea correcta.

Una vez hayas dado varias vueltas a la pista, podrás sacar hasta tres fantasmas.

Es una excelente manera de registrar tu actuación.

Acabarás por maldecirte a ti mismo cada vez que te des esquinazo. ¡Pero no te rindas!



¿QUE NO HAY JUEGO PARA CUATRO?
Mientras que los excelentes modos Acrobacia y Batalla admiten cuatro jugadores, la carrera estándar sólo es accesible para dos. Imaginamos que era imposible controlar cuatro pantallas a la vez con estos gráficos. ¡Vaya decepción!

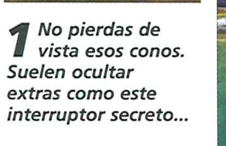


Quiero ver el dinero II

Si descubres todos los secretos, te llenarás los bolsillos de oro...



1 No pierdas de vista esos conos. Suelen ocultar extras como este interruptor secreto...

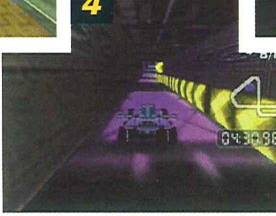


2 Si lo activas, podrás lanzarte a toda velocidad por los túneles del metro. No te estrelles contra los trenes.





3 Sal del metro y despliega tus prácticas alas. Tendrías que poder llegar a la pista de cristal en lo alto.



4 Ahora sigue por el túnel. Asegúrate de no perder velocidad...



5 ... porque la vas a necesitar para este looping. ¡Si lo consigues, te llevarás más monedas!







MENÚ DE TRUCOS
Como si Midway no hubiera metido elementos suficientes en *2049*, tras varias horas de juego hemos descubierto este gracioso menú de trucos. La lista de opciones es muy larga. Encontrarás pistas invisibles y un modo suicida, pero tendrás que esperar a los trucos del próximo mes para que te contemos cómo acceder al menú.

¿Imaginas una carrera futurista sin recorridos a gran velocidad por túneles iluminados con neones?



Necesitas las alas para mantener el control.

Por extraño que parezca, puedes añadir niebla... No, gracias.

Si terminas una serie de atajos, te pondrás en cabeza con mucha ventaja y también puede caerte alguna moneda de oro.

¡Aguanta hasta que encuentres un lugar donde hacer que se estrelle! Será su fin.



Aquí necesitas aceleración y un buen salto. Humm, vamos a estrellarnos...

¿Ves esa pista verde? Queríamos llegar hasta ella. La próxima vez, le daremos más gas.

Si ya conoces las versiones anteriores de *Rush*, no podrás evitar cierto escepticismo ante este nuevo *San Francisco*. Te confesamos con toda franqueza que lo mismo nos ocurrió a nosotros. Aunque respetamos a sus predecesores, nos asaltaron enseguida visiones de un control torpe y del furor que nos causó un bólido que a ratos flota y a ratos salta. Pero nos hemos llevado una gran sorpresa con *San Francisco Rush 2049*. Porque, aunque también flote, aunque también salte, aunque a ratos también nos cueste controlarlo, hay algo en este disparatado juego que no nos permite dejarlo de lado.

Sólo con las velocidades que alcanza se te hará la boca agua. Pero, además, se mueve a un ritmo equilibrado y carece por completo de niebla. Fácilmente alcanza la velocidad de *Ridge Racer 64* y, además, *2049* puede alardear de una extraordinaria riqueza de escenarios a ambos lados de la pista, superiores a los del clásico de Nintendo.

Frente a la pista 'estándar' se yerguen grandes rascacielos iluminados con neón, gigantescas peceras, descomunales lámparas de lava y loopings entrelazados, y te tientan a detener el vehículo y dejar pasar a los rezagados para así echar otra ojeada. Y no es mala idea, porque, si lo haces, descubrirás los secretos de estos escenarios interactivos: interruptores en el suelo, puntos de presión que activan las rampas, y paredes móviles que puedes desplazar para que el líder del pelotón se estrelle contra un edificio adyacente.

Aún más sorprendente: los fondos pasan a tu lado con una claridad cristalina, la frecuencia de frames parece sacada de un sueño y los pantallazos brillan por su ausencia. En serio, no hay ninguno. Queda algún defecto gráfico heredado de las versiones anteriores de *2049*: una vez más abundan los árboles y farolas fantasma en 2D. Aunque puedas atravesar algunos y derribar a otros, los hay que pueden provocar un choque en el momento menos oportuno y provocar súbitos desahogos verbales sumamente desagradables. Pero no te rindas: lo perdonarás todo cada vez que te sumerjas en el esplendor de un nuevo recorrido.

Como mero juego de carreras, al estilo de *RR64*, *Rush 2049* tiene algunas limitaciones. La mayoría de los oponentes CPU son un mero relleno, mientras que los dos bólidos que corren en cabeza casi siempre te llevarán varias calles de ventaja. No importa cuánto adelantes o lo precisa que sea tu línea de avance. Pero esta carrera no consiste tan sólo en desplazarse desde A hasta B.

De entrada, tienes que buscar botines ocultos. Para reunir todas las monedas de oro y plata ocultas- y algunas acechan en escondrijos de acceso ridículamente difícil-



No sabemos muy bien qué es eso, pero aterrizaremos allí, aunque sea lo último que hagamos.



△ Siempre curvas suaves y luces de neón...

◁ ...y magníficos escenarios.

△ Habrás notado que éste no es un juego en el que te pegues al terreno.

▽ Metro: Una de las pistas más difíciles del juego y, sin duda, la más bella.

ATAJOS INGENIOSOS

Derrotar a todos los rivales en la pista es prácticamente imposible. Para sacarles ventaja, tendrás que recurrir a los trucos. En la carrera, busca aberturas en las paredes e interruptores en el suelo. Pronto descubrirás los métodos más rastreros para ganar...

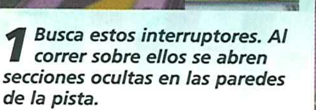


1 Encontrarás esta rampa lateral ingeniosamente oculta tras la esquina. No dudes de que te ahorrará algunos segundos.

2 Lánzate a toda marcha y activa las alas. Subirás a una altitud suficiente para alcanzar la azotea.



3 Enseguida pasarás volando sobre los demás corredores. ¡Y te reirás como un chiflado!



1 Busca estos interruptores. Al correr sobre ellos se abren secciones ocultas en las paredes de la pista.

2 ¡Allá vamos! Divisas una abertura circular bajo esos árboles. Por ella llegarás a la gloria.

3 Una vez dentro, tendrás que esforzarte por controlar el vehículo. Si sales por un camino equivocado... ¡adiós!

necesitarás mucha suerte pero, en la mayoría de ocasiones, también habilidad. Si entras en el modo Práctica del juego, se te concede carta blanca en cada una de las seis pistas para explorar los extensos túneles, callejones, rampas y saltos que constituyen los paisajes urbanos. Y es allí donde consumirás la mayor parte de tu tiempo porque, al explorar hasta el palmo cuadrado de césped más insignificante, no sólo te familiarizarás con las pistas, sino que hallarás más monedas, mejorarás tus técnicas y descubrirás otras características ocultas del juego.

Y entonces, cuando te parezca que lo has visto todo, te engullirá un diminuto agujero de la pared y te verás catapultado por túneles psicodélicos, irrumpirás a través de paneles de vidrio y el motor se te reducirá a pulpa. Y te quedarás jadeante y te preguntarás qué diablos ha ocurrido.

Si buscas algo distinto, también dispones de una excelente selección de pistas en modo Batalla en las que puedes tratar de aplastar a tus camaradas, así como un modo Acrobacia de gran calidad, a lo *Tony Hawk*, donde puedes probar tu destreza con los trucos más absurdos. Este juego, en cuya creación y perfeccionamiento se ha puesto tanto esmero, no tiene igual. Por un lado, te arrancará lágrimas de verdad y gritos y maldiciones hasta que tu rostro acuse la congestión. Pero también pegarás puñetazos al aire, de pura alegría, cada vez que encuentres un atajo o descubras la última y escondidísima moneda de oro.

Este *San Francisco Rush 2049*, a pesar de algún fallo, emerge como un miembro algo estrafalario, pero calurosamente bienvenido, de la elite de corredores de la N64. El esfuerzo y creatividad invertidos en él se hacen notar. Depara satisfacciones que con *Ridge Racer* no podríamos ni soñar y le da un nuevo giro a un género algo agotado. Ninguna otra carrera futurista que conozcamos puede durar tanto tiempo en las manos de un único jugador.

GRÁFICOS *Frente a la pista "estándar" se yerguen grandes rascacielos iluminados con neón, gigantescas peceras, descomunales lámparas de lava y loopings entrelazados.*

sus más y sus menos

\+
- Una nueva forma de ver las carreras.
- ¡Pistas larguísimas!
- Gráficos suavísimos.
- Un reto difícil.
- Puedes repetir muchísimas veces.
- Gran peligro de adicción.

\-
- Causa muchas frustraciones.
- Habrían podido mejorar los controles.

Si esto te gusta...

Wipeout 64
Midway
M64/16, 86%
Una magnífico juego de carreras futuristas con una banda sonora muy potente.



9 GRÁFICOS
Ciudades increíbles, que se mueven a gran velocidad, sin pantallazos ni niebla.

7 SONIDO
Tecno machacón y ritmo break arrobador, pero el motor de los coches lo echan a perder.

8 TECNOLOGÍA
Las ciudades son descomunales. Te maravillarás de la suavidad de la animación.

8 DURABILIDAD
Hay muchísimo por descubrir. Pasarás varios siglos buscando monedas.

VEREDICTO
Si decides ignorar sus pequeños defectos, descubrirás un juego sensacional. Un excelente reto, vistoso, divertido y sin perspectivas de agotarse.






93%

PRECEDENTES EN 64 Conseguimos unos cuerpos hercúleos en nuestro número 34.

FIELES A SU MODELO
No cabe duda de que Player 1 ha invertido buena parte de su tiempo en examinar las creaciones de Miyamoto. Para *Blues Brothers 2000* arrancaron algunas páginas del libro de *Mario 64*, tan a menudo fotocopiado, y ahora han buceado en *Ocarina of Time*. Parece que incluso hayan imitado algunas de las texturas. Y los que tengáis el oído más agudo reconoceréis algunas similitudes en la melodía.





TRES SON MULTITUD

Una muestra de la inventiva del juego es la posibilidad de realizar las misiones con tres personajes distintos.

HÉRCULES

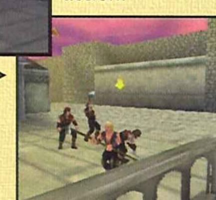
El combatiente número uno, adicto a la escuela de pugilato de Mr. T ("¡Que te mando a la otra punta so c*@#!"), se abstiene de emplear armamento. Su superguantazo (botón B) acabará enseguida con los guardias equipados con armaduras y los bufones risitas que le salgan al paso. Como es hijo de un dios, Hércules puede realizar hazañas vedadas a los simples mortales, como por ejemplo levantar grandes rocas.



◁ *Encontrarás a muchos villanos por el camino.*

IOLAUS

El prudente camarada humano de Hércules se adhiere a otro credo: "Anda con suavidad y lleva un gran garrote". Cual mono salvaje, el luchador número dos trepa por lianas que le llevan a sitios inaccesibles para su amigo. A menudo lo encuentras "investigando la zona", lo cual consiste en dar vueltas a la espera de poder participar de nuevo en la acción.



Iolaus no arrea puñetazos con la misma destreza que Hércules. ▷

SERENA

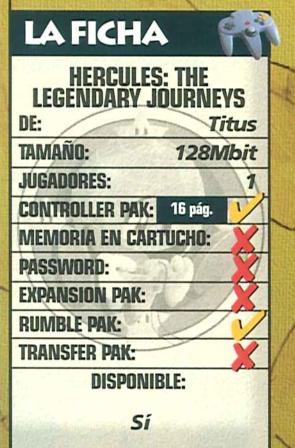
La Gacela de Oro: ni más ni menos, una hermosa muchacha con cuerpo de gacela. La luchadora número tres es una rezagada que se une a la acción en el Monte Olimpo. Al principio, el gracioso trote de sus patitas resulta algo ridículo. Sin embargo, lleva un arco muy práctico para acabar con el gran dragón escupefuegos.



No os riáis de los andares de Serena. Su arco es algo serio. ▷

HERCULES: LEGENDARY

Titus estrena una nueva y "greciosa" aventura en 3D...



LA FICHA

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS	
DE:	Titus
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	16 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible



△ *¡Vas a volar, pardillo! ¡Toma patada en el culo!*

Este escriba presenta la historia. Ohh. ▷

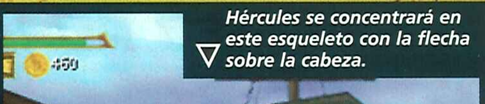
△ *En cada ciudad hay un templo que descubrir. Es obligatorio.*

◁ *Los enfrentamientos con bestias como este minotauro son emocionantes y muy peligrosos.*





El amigo escriba también guarda el juego en un extraño momento.



Ahora que le hemos arreado, no da tanto miedo.



Hércules se concentrará en este esqueleto con la flecha sobre la cabeza.



Tanta fuerza tiene Hércules que nada sin mover las piernas.

Las altísimas cumbres del Olimpo envueltas en un velo de fina niebla.



Mira con atención. Quizá veas algún duende hablando con una vaca. No, quizá no.

Ese cíclope padece un problema de raquitismo. ¡Enfermera, vitamina D, por favor!

AL SOL DE CALIFORNIA

Los diálogos (bueno, los textos de diálogo) de la versión en inglés tienen un color local inequívocamente californiano, a la manera de la serie de televisión. Mejor eso que los insulsos "sí" y "no" del Árbol Deku, pero de vez en cuando nos encontramos con algún anacronismo que trata de parecer gracioso, del tipo: "Brr. ¡Aquí hace más frío que en Newyorkus!" Y cosas por el estilo.





THE JOURNEYS

De entrada nos gustó su pinta, aunque se pareciera demasiado a *Blues Brothers 2000* y *Superman*. El paseíllo por las tierras míticas de la Antigua Grecia, el intercambio de bofetadas con cíclopes y demás, el violento lanzamiento al aire de algún contrincante, junto con el curioso elemento RPG, prometían algo interesante, como una especie de *Zelda*.

Hercules: the Legendary Journeys trata el argumento siguiente: Hera (diosa mala) envenena a Zeus (dios bueno) y planea todo tipo de desmanes como, por ejemplo, permitir que Ares (dios muy malo) empiece a destrozarlo todo. Tendrán que ser Hércules y su maravillosa cuadrilla quienes mantengan el orden en vastas extensiones de tierra.

TECNOLOGÍA

El combate es muy satisfactorio, pero no tan refinado como los de Miyamoto.

Al hablar de *Hercules*, nos sentimos muy tentados de hacer alguna referencia al juego de *Zelda* y después enumerar los aspectos en los que Hercules no ha logrado igualarlo. Esto no sería jugar limpio, si tomamos en cuenta al pequeño ejército que trabajó en *Zelda* durante tantísimo tiempo. Pero también es cierto que *Hercules* bebe demasiado de las aventuras del muchachito de verde y, por ello, no podemos permitirnos ninguna indulgencia. Las innovaciones de Miyamoto, como el botón A que cambia de función de acuerdo con las situaciones, y el Z que centra la cámara, parecen haber ejercido mucha influencia, así como la mayor parte del sistema de combate (aunque, a veces, *Hercules* también nos recuerda a *Fighting Force*). Incluso las plantas exhiben un curioso parecido con la flora de Hyrule.

El juego pone mayor énfasis en el lanzamiento de objetos -y enemigos- diversos, pero también encontramos un elemento mágico con las pociones a la venta. Se dirigen mediante los botones C y pueden congelar al oponente, envolverlo en llamas, etc., un poco al estilo del Fuego de Dín, el amor de Nayru y demás.

El verdadero interés de *Zelda* radicaba en la interacción con los personajes y la resolución de ingeniosos puzzles. Aquí, aunque encontramos cierto nivel de conversación con textos a cargo de personajes casi idénticos, los puzzles pertenecen a la variedad "Oh, necesito una llave"/"Eh, mira, eso es una llave". Por ello se juega de manera muy lineal. A menudo tendrás que volver sobre tus pasos durante un buen rato y visitar lugares ya conocidos: una manera muy barata de alargar las horas de juego y ganar dinero. Ciertas tareas te exigen el empleo de moneda contante y sonante, que consigues al golpear a la ilimitada reserva de enemigos. El combate es muy satisfactorio, pero no tan refinado como

GO! GO!

sus más y sus menos

+
- Mucho terreno por explorar
- Divertidísimas peleas
- Excelente sentido del humor

–
- Trata de competir con Zelda y fracasa en el intento
- Repetitivo
- Puzzles simplistas

Si esto te gusta...

Legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo
M64/11, 99%
La soberbia aventura de Miyamoto aún no ha hallado rival.

7 GRÁFICOS
No son malos. A ratos, algo toscos. Parece que hayan transplantado los vegetales de Hyrule.

6 SONIDO
Música que se pretende antigua, amenizada con los "¡Eh!", los "¡Zas!" y el chirrido habitual de los instrumentos de cuerda.

6 TECNOLOGÍA
Todo lo que vemos aquí lo habíamos visto hace tiempo y con una mejor realización.

6 DURABILIDAD
Es un juego largo, pero superficial, y difícilmente repetirás.

VEREDICTO
Hechizará a los adictos a la serie de televisión homónima que no conozcan *Zelda*. Pero los que tienen un master en controlar a Link lo encontrarán poco novedoso.

73%

UN PASEO POR LA MAGIA Y EL MISTERIO

No esperes a que te inviten... Nosotros mismos te llevamos por algunos de los lugares más interesantes de Hercules.

GRANJA

Todo empieza aquí. Tu amiga de cuatro patas, Serena, te enseña el oficio. Tienes que levantar rocas, pegar saltos, derribar espantapájaros. No te olvides de visitar al misterioso escriba que se halla sobre el granero. Él te guardará el juego. Ésta es la típica área de entrenamiento.



Practica tus habilidades de combate con estos hombres de paja.

TRAYCUS

La primera población importante que vas a encontrar. La economía de sus locuaces habitantes parece reducirse a una sastrería y un mesón. Pues qué suerte. Acércate a la torre de vigía y tendrás un extraño encuentro con un guarda que ha perdido su osito.

Oh. El río se ha secado. Algo habrá que hacer.



TRACIA

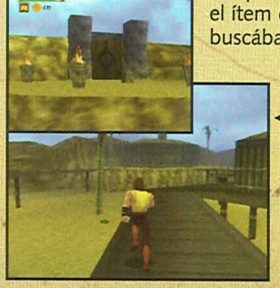
Una de tantas ciudades. Pero ésta la encuentras misteriosamente desierta. Es una especie de base donde puedes cambiar de personaje, visitar los Jardines Sagrados o emprender el camino hacia San Tomanicos (una playa soleada, poblada de muchachas) o Alpsius (tierra gélida donde verás a algún que otro individuo).



Sólo unos pocos de estos edificios están abiertos.

SAN TOMANICUS

¿Tendrá algo que ver con Santa Mónica, la población estadounidense? Nos encantaría visitar esta playa habitada por pelirrojas gemelas. Los puzzles de esta zona se atienen al famoso modelo de tratar de ayudar a una persona indefensa y descubrir que justamente esa persona tiene el ítem que buscábamos.



Esta población se compone de casas elevadas. ¡No te caigas!

ALPSIUS

Hércules necesita un abrigo especial, porque aquí hace demasiado frío (tienes que regresar a la sastrería de Traycus). Las buenas gentes del lugar parecen muy recelosas, a causa de unos siniestros incidentes provocados por los dioses. No te olvides de visitar al herrero Hefesto.

Ese bonito abrigo te protege del frío.

MONTE OLÍMPICO

No es extraño que no encontremos a los dioses, puesto que todos ellos deben de haber muerto prematuramente. Parece que Protecta, ese dios que impide que los niños se caigan por la escalera, tiene pocas ganas de trabajar. Entonces tropiezas con Serena y se te plantea la lucha contra el dragón.



¿Cómo vamos a subir allí arriba? Con magia, muchacho.

los de Miyamoto. Tienes que moverte de un lado para otro, aporrear B (al estilo de *Blues Brothers*) y repartir puñetazos puerta a puerta. Es aquí donde encontramos los primeros fallos en unos estándares técnicos que, en general, son correctos. Los personajes se mueven sin fluidez. Aparte de este pequeño problema, no verás mucha niebla y la estupidez de la cámara sólo trasluce en algunas ocasiones. Ningunos de estos defectos puede compararse con los anteriores crímenes de Player 1. Quizá empiezan a enmendarse...

Los jefes ofrecen un conjunto bastante decente. No se encuentran al mismo nivel de Volvagia y Bongo Bongo, pero merece la pena ver cómo se ponen a cien con los aldeanos aterrorizados. Es entonces cuando sientes un genuino nerviosismo ante la perspectiva de enfrentarte al Cíclope Que Amenaza a la Aldea™. Sin embargo, un sistema de puñetazos impreciso y espasmódico resta atractivo a los enfrentamientos. Éstos consisten, básicamente, en conseguir que los aldeanos, siempre útiles, le digan a uno dónde se encuentra el punto débil del enemigo, y luego en golpearlo frenéticamente, en un intento por magullar al mencionado villano de la manera prescrita.

Y esto es lo que os podemos decir de *Hercules*. Podría haber sido una pequeña maravilla con sus puzzles RPG, una delicia. Apunta muy alto y comete la blasfemia de tratar de imitar a un clásico de todos los tiempos. Pero se queda en imitación pálida y algo descuidada. Quizá nos tendría que hervir la sangre por esta traición, pero la verdad es que tan sólo nos sentimos algo defraudados, porque esto podría haber sido distinto. Bueno... la vida sigue.



La granja donde todo empieza. ¿Qué es esa caja colgada con una cuerda?

Hola, ricura. ¿Tienes algo interesante que decir? ¿No? ¿Sólo un breve diálogo? Pues vale.



Este cupón puede salvar una vida. O contribuir a ello. Tu donativo ofrecerá esperanza a los enfermos de leucemia. Ayúdanos a salvar vidas.

Nombre y apellidos: ______ NIF: ______

Domicilio: ______ Núm: ______ Piso: ______ Puerta: ______

Código Postal: ______ Localidad: ______

Provincia: ______ Teléfono: ______ e-mail: ______

Sí, ☐ **Deseo ser amigo de la Fundación**

Sí, ☐ **Deseo recibir más información de la Fundación**

Deseo colaborar en la lucha contra la leucemia con el siguiente donativo:

☐ ___ptas./___euro	☐ 1.500 ptas./ 9 euro	☐ 4.000 ptas./ 24 euro	☐ 8.000 ptas./ 48 euro	☐ 15.000 ptas./ 90 euro
☐ Cada mes	☐ Cada trimestre	☐ Cada semestre	☐ Cada año	☐ Aportación única

Tipo de donación:

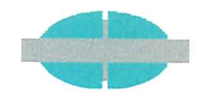
☐ Donativo con cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ ______

Número: ______ Fecha de caducidad ______ / ______

☐ Domiciliación bancaria. Código cuenta: ☐☐☐☐ / ☐☐☐☐ / ☐☐ / ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ______

Firma

Recorte y envíe a: Fundación Internacional Josep Carreras, Muntaner 383. 08021 Barcelona. Si lo prefiere. puede enviarlo por fax al 93 201 05 88.
Los donativos a la Fundació Carreras son desgravables en el I.R.P.F. o en el impuesto de sociedades. Núm. Cuenta Bancaria: 0049 0329 76 291 05555 57



FUNDACIÓN INTERNACIONAL
JOSEP CARRERAS
PARA LA LUCHA CONTRA LA LEUCEMIA

c/ Muntaner 383, 2º 2ª . 08021 Barcelona. ☎ **93 414 55 66 - Fax 93 201 05 88**

La Fundación Josep Carreras agradece la publicación gratuita de este anuncio



CÓMO... ser un buen paparazzo en POKéMON SNAP

La segunda –y definitiva– entrega de nuestra lección magistral de fotografía.

Puede parecer fácil, pero *Pokémon Snap* es uno de los títulos más complicados de la N64. Por esta razón, empezamos el mes pasado la primera parte de la guía *Pokémon Snap* más exhaustiva del mundo, con mapas que llevaron semanas de trabajo a nuestro equipo artístico.

Pero la cosa no acaba aquí. Quedan todavía dos niveles y nuestros cartógrafos se han puesto manos a la obra. Había que peinar el nivel bonus, aquel en el que aparece el escurridizo Mew. También teníamos que explorar los retos del Profesor Oak, que funcionan por puntos... así que te presentamos cuatro páginas más repletas de snaptrucos y una irresistible competición. ¡Haz que el Profesor Oak se sienta orgulloso de ti!

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Pokémon Snap* en el número 34 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Muy original y entretenido. Lástima que no haya al menos 88 monstruos más."

84%

¡ATRÉVETE!

Cuatro ideas para pulverizar las puntuaciones de Oak...



LAS MATES

El desafío empieza después de que hayas hecho una foto a Mew. Tu puntuación es el resultado de la suma total de puntos que has conseguido con todas tus instantáneas, multiplicado después por el número de diferentes Pokémon que has fotografiado.



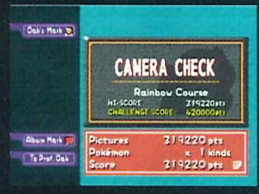
LOS PUNTOS

Lo primero que debes plantearte es qué imagen te dará más puntos (normalmente son las fotos extra especiales de Pikachu). Dale a Z y a A rápidamente para obtener entre 20 y 40 fotos de un momento



LO QUE QUEDA

Con las imágenes más valiosas en tu poder, recorre lo que queda de nivel tomando fotos de los Pokémon locales que te faltan. La calidad no es indispensable, a no ser que tu intención sea hacer llorar al Profesor Oak con una puntuación astronómica...



EL FINAL

Aquí hay un solo Pokémon que fotografiar y para lograrlo, hay que cambiar de táctica. Necesitas unas 50 fotos impecables de Mew... Lánzale una Pester Ball y dispara entre cinco o diez veces mientras gira. Repite la acción. Asegúrate de que la imagen quede centrada.



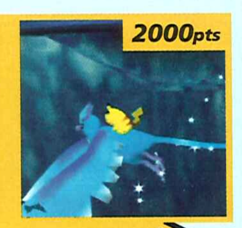
CUEVAS

Requisitos de entrada: Atizar a Porygon en el nivel del río.

Ahora las cosas se empiezan a complicar. Las mejores ocasiones para disparar tu cámara las tendrás hacia el final del nivel y sólo si has sabido emplear con astucia la comida y las Pester Balls.

¡POSE DE PIKA PARA OAK!

"Es la imagen más difícil de conseguir, pero también la más valiosa. Salva a Pika del Zubat y luego libera al Articuno y date la vuelta para colocarte enfrente de los Jynxs. Espera y verás cómo Pika se monta a lomos del pájaro."





¿Lograste rescatar a los tres Jigglypuffs al golpear a sus enemigos Koffing? Si es así, en agradecimiento, van a organizar un pequeño show para ti al final del nivel... ¡Ya verás cuántos puntos consigues!



El dúo de Jynx tiene una pose natural que bien vale una foto, pero si les tocas una melodía con la Pokéflauta, asistirás a una coreografía Jynx única. La mejor imagen te la da el que tienes más cerca de ti.



Toca la flauta al doblar la esquina y un Articuno saldrá del huevo que se tambalea. Acércate despacito y capturarás el inolvidable momento en el que el pájaro de los destellos sale del cascarón.

LA SEÑAL DEL PROFESOR OAK

"Esas estrellas que brillan a la izquierda del estanque de Weepinbell forman la constelación Mewtwo al enfocarlas con la cámara... pero yo creo que es demasiado evidente."



¡POSE DE PIKA PARA OAK!

"Tengo muchos puntos guardados para quien me traiga una foto del Pikachu volador. Lanza unas Pester Balls al Zubat que revolotea por aquí y dejará caer al ratón eléctrico pero... ¿de dónde han salido esos globos?

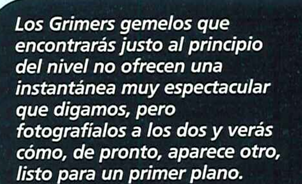


3500pts

La mejor imagen de los Koffing que persiguen a los Jigglypuff la obtendrás cuando se deshinchan al tragarse una Pester Ball. Mejor será que evites el Motor Rápido si quieres una imagen de cerca. Más tarde serás recompensado por haber machacado los tres Koffings.



El Weepinbell que va dando botes alrededor del estanque es un objetivo fácil; si le lanzas una Pester ball a la cara evolucionará hasta convertirse en un Victreebell. Con las manzanas evitarás sus tretas y podrás capturar un buen primer plano.



Los Grimers gemelos que encontrarás justo al principio del nivel no ofrecen una instantánea muy espectacular que digamos, pero fotografíalos a los dos y verás cómo, de pronto, aparece otro, listo para un primer plano.



Una manzana estratégicamente colocada atraerá a tres Bulbasaurs, pero si les lanzas Pester Balls descubrirás que no son Bulbasaurs, sino Dittos disfrazados. Unas manzanas más conseguirán que el trío rosa se junte.





De camino al estanque de Weepinbell toparás con Zubats que revolotean por ahí. Intenta fotografiar a los seis y volverán a aparecer en formación al final del nivel.



Cualquier Grimer puede metamorfosearse en un Muk si le lanzas tres Pester Balls a la boca. Si ya has probado este truco, dale un bofetón al monstruo que tengas más cerca... y obtendrás un momento inolvidable.

VALLE

Requisitos de entrada: Retrata a 40 Pokémon diferentes.

Éste es un río de aguas rápidas, con lo que conseguir buenas imágenes es más difícil que nunca. Si la corriente es demasiado rápida para ti, sácale partido a tu Zero One.





EL CAMINO SECRETO DEL PROFESOR OAK

"¡Cielos! ¡Que alguien haga callar a ese Mankey chillón antes de que me explote la cabeza! ¡Lánzale una Pester Ball al caparazón de Squirtle para derribar a ese Mankey tan pesado y atízale cuando esté al otro lado de la colina... ¡Atención! ¡Riachuelo secreto a la vistaaa!"



3720pts

Hay Mankeys furiosos por todo el valle, pero tan sólo uno de ellos se presta a un buen primer plano... ¡Vaya, pero si es el que derribaste antes (mira a tu izquierda)!

4000pts

¡Mira cómo brilla el remolino si le echas una manzana! Lanza tres para que aparezca un Dragonair. Si inmortalizas al monstruo en el aire el Profesor Oak va a estar muy contento...



4280pts

Sumerge una Pester Ball cerca de la orilla que hay enfrente del primer Mankey y éste le pegará un coscorrón al Magikarp que emerge un poco más lejos. Se colocará delante de la cascada; dale un toque en la cabeza y verás aparecer este Gyrados.



3490pts

Mientras remontas los rápidos aparecerán algunos Staryu en el cielo. Puedes fotografiarlos a los tres y, cuando llegues a aguas más tranquilas, verás cómo se convierten en Starmie y puedes tomarles otra foto.



4400pts

El trío de Gravelers que hay delante de la cascada está durmiendo. Si quieres despertarles, toca alguna melodía con la Pokéflauta para que se pongan a bailar. Intenta que los tres salgan en la foto.



4440pts

Si has conseguido que los Geodudes bajen hasta abajo, a su lado aparecerá un Sandslash. Si capturas su imagen mientras salta y gira en el aire, el Profesor Oak te recompensará gratamente.



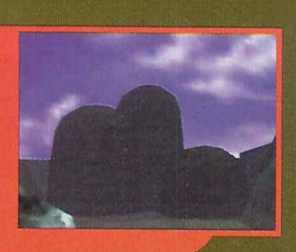
3990pts

Con unas Pester Balls conseguirás que los tres Geodude que trepan por las rocas bajen. En ese momento, un trío de Sandshrew pasará por ahí. Antes de fotografiarlos, atráelos con unas manzanas para que se acerquen más.



3260pts

Para conseguir la mejor instantánea de Geodude, lánzale Pester Balls a su cuerpo pétreo mientras cuelga de la formación rocosa que hay a mano izquierda. Una foto con dos Geodudes enfadados te dará un montón de puntos.



LA SEÑAL DEL PROF. OAK

"¿Ya lo has descubierto? ¡Venga, que es muy fácil! Fíjate, nada más empezar verás una montaña con forma de Dugtrio. Yo lo llamo Monte Dugtrio."



4270pts

Eso que parecen rocas flotantes cuando empiezas, son en realidad Squirtle sumergidos. Acerca por lo menos a tres de ellas hasta la orilla con una Pester Ball y luego tiéntalos con manzanas para obtener una imagen magnífica.



3480pts

Lanzar Pester Balls al aire de camino al valle atraerá a Goldeen, Dratini y Magikarp desde las profundidades. Sus saltos, con esos destellos, son una fotografía genial.

A POR EL GATO

Cuando consigas superar los seis retos accederás al recorrido del Arco iris y al escurridizo Mew.

1 *Esto es lo que ocurre si intentas tomar una foto de Mew cuando todavía está dentro de su burbuja. Tendrás que hacerle salir.*





2 *Mientras la burbuja flota enfrente del Zero One, lanza manzanas o Pester Balls hacia el centro de la misma.*

3 *Después de tres tiros certeros, Mew intenta otra maniobra; avanza flotando hacia ti en una de tres posibles direcciones.*

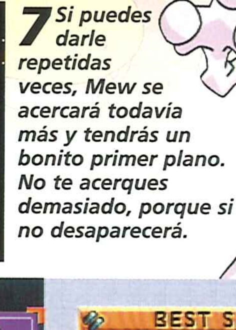


4 *En cuanto puedas ver al felino psíquico, lanza una manzana al centro de la burbuja. Tendrás que ser rápido, si te demoras demasiado tu proyectil no servirá de nada.*

5 *Después de tres disparos, pulsa C-arriba para quedar cara a cara con el escurridizo monstruo. Mew aparecerá en tu campo de vista desde atrás, hacia la derecha o la izquierda.*



6 *Lanza una Pester Ball a lo lejos; si le das a Mew, el gato se detendrá y se dará la vuelta para verte. Es el momento de tomarle unas fotos.*



7 *Si puedes darle repetidas veces, Mew se acercará todavía más y tendrás un bonito primer plano. No te acerques demasiado, porque si no desaparecerá.*





8 *Al cabo de un rato, Mew regresará a su burbuja, pero esta vez sólo necesitarás un golpe (con una manzana o con una Pester Ball) para romperla.*

¡DEMUÉSTRANOS TUS DOTES COMO POKéFOTÓGRAFO!

Recortar y mandar

Desde que el cartucho de Pokémon Snap llegó a nuestra redacción no hemos parado de jugar con él. El resultado ha sido un completo análisis y una exhaustiva guía en dos entregas, además de un montón de pokéfotos. Ahora, después de tanto esfuerzo fotográfico, os cedemos el testigo. Recopila las fotos más divertidas, extrañas o imaginativas de tu álbum de Pokémon Snap y envíanoslas. Publicaremos las que más nos gusten.



Qué fotos nos gustaría recibir:

- *Pokémon en posturas realmente raras*
- *Grupos de Pokémon interactuando*
- *Fotos divertidas que nos hagan reír*

Magazine 64
MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Nombre ....

....

Dirección ....

....

....

....

Población ....

Codigo postal ....

CÓMO... convertirse en una estrella de MARIO PARTY 2

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Mario Party 2* en nuestro número 35 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Por el precio de cualquier otro juego tienes uno que sólo es divertido con amigos. Aun así vale la pena, porque es una experiencia única."

64 STAR GAME

92%

Consejos para no "estrellarse".

Bowser ha vuelto a hacer de las suyas pero, esta vez, Mario y sus amigos han decidido dejar de saltar encima de las cabezas de la gente y ya no comen champiñones. No. Este juego requiere que pongas toda tu habilidad sobre el tablero y que te lances a por todos esos disparatados minijuegos; desde juegos a lo corre-que-te-pillo con Shy Guy a puzzles y pruebas de leñadores. ¿Qué más quieres?

Sin embargo, no es tan sencillo como puede parecer. Es muy fácil meterse en problemas mientras avanzas por los distintos tableros en tu camino hacia Toad. En las páginas que siguen, cargadas de trucos de primera, te echamos una mano para que no quedes mal delante de los amiguetes. Ya sabes, ponte tu mejor sombrero de cowboy y prepárate para la fiesta.

ÍTEMS

Los reforzadores marcados aquí con una estrella sólo pueden conseguirse en los minijuegos.

SETA NORMAL
Te permite tirar dos dados en un mismo turno. Si sacas un doble, consigues la misma cantidad en monedas.




SETA DORADA
Es parecido al champiñón normal, pero te da tres dados en lugar de dos. Si quieres monedas extra, como antes, ahora necesitas sacar



LLAVE ESQUELETO
Olvídate de abrir las puertas sin ella. También hará posibles los atajos a través del tablero.



COFRE BOTÍN
Utilízalo sólo cuando tus oponentes tengan buenos ítems ¡Con este cofre les puedes quitar uno!



GUANTE DE DUELO
Reta a alguien a pelear y apuesta unas monedas. Es mejor que lo utilices antes del turno dieciséis, cuando el asunto empieza a calentarse.

¿DE QUÉ VA?

Averígualo... pero no esperes grandes sorpresas.

CASILLAS BOWSER

Evítalas siempre que puedas. En alguna ocasión puedes ganar 10.000 monedas o 1.000 estrellas pero en la mayoría de los casos acabarás perdiendo lo que ya tienes.



BABY BOWSER

Este lagartito es un mangui. Mejor evítale, si no te robará cinco monedas cada vez que pueda.







BANCO KOOPA

Si pasas de largo del banco perderás cinco monedas. En cambio, si te detienes, Koopa te dará todas las monedas que ha recogido; así que si dos personas han pasado de largo te habrás ganado diez monedas. ¡Qué bien!

TESORO

Aterriza en esta maravilla y puedes ganar un item; aunque no todos están disponibles. Sobre todo, intenta no acabar junto al Bebé Bowser (si miras en la sección de abajo, "Ítems", sabrás porqué...)

TIENDA DE ÍTEMS

Averiguar para qué sirve este lugar no te dará monedas.



CASILLAS ?

Esto es de locos: cada vez que aterrices en una de estas casillas te ocurrirán cosas diferentes. A veces son muy interesantes y si las sabes utilizar con estrategia, podrás complicarles bastante la vida a tus oponentes.





CASILLAS !

Llegó el momento más delicado, origen de lágrimas, rabietas y pataletas varias. Los personajes toman sus posiciones y, si el cuadro del medio indica un intercambio de estrellas, la suerte está echada. ¡Qué emocionante!



BOO

A cambio de cinco monedas, Boo robará los ahorros de otro jugador. Si en lugar de cinco le das 50, les roba una estrella. Cuando veas que Boo pretende robarte, pulsa A repetidas veces y te lo quitarás de encima.













CAMPANA BOO

Con ella podrás llamar a Boo para que te ayude. Quizá no sea el reforzador más impresionante de todos pero te será útil, créenos.

LÁMPARA MÁGICA

Sin duda, el mejor de todos los ítems. El genio te lleva hasta Toad y consigues una estrella. Intenta agenciártela a la mínima ocasión.

BOMBA BOWSER

El bebé Bowser se convierte en el gran Bowser y se apunta a la partida. Cuando se acerca a alguien, el muy lagarto le roba las monedas.

TRAJE DE BOWSER

¡Genial! Utilízalo cuando estés a punto de adelantar a otro jugador y le robarás 20 monedas ¡Toma ya!

BLOQUE SALTO

Con esto, intercambias tu posición por la de un jugador elegido al azar. Sinceramente, no sirve de gran cosa.

BLOQUE OCULTO

Misterio, misterio... esto no lo podrás comprar. Tienes que topar con él. Normalmente te da 20 monedas, aunque también da estrellas.

BEBÉ BOWSER

Si recoges a este bichejo en un minijuego te quedas sin nada. Ná de ná.



APLAUSOS

Cuando ya le has dado a Bowser su merecido, venciendo en Bowser Land, abres la Credits Machine que te muestra los créditos. Más cosas: en cualquier momento puedes pulsar L y oirás a tu personaje cantando victoria. Y ya puestos a hablar de todo un poco, aquí tienes un truquito para conseguir minijuegos de una forma más rápida: juega solo y justo antes de que termine el juego, convierte a todos los jugadores CPU en humanos. Al terminar el juego, tendrás todas sus monedas y sus estrellas.

UN MUNDO, UNA FIESTA

Saber qué ocurre en cada uno de los seis tableros de *Mario Party 2* es esencial si quieres ir por delante.

MUNDO PIRATA

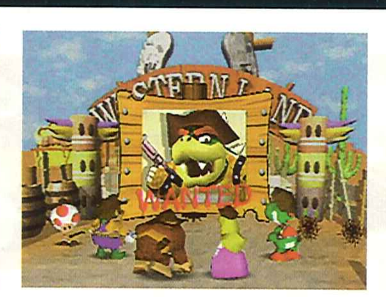




¡Barco a la vista! Ésta es una buena manera de empezar la aventura. ¡Que tiemble Bowser! En este tablero, las casillas verdes marcadas con un interrogante se encuentran en los puentes. Cuando alguien cae en una, el barco que ves en la imagen dispara su cañón y todos los jugadores que se encuentren sobre el puente en ese momento vuelven al principio de la partida. Si te plantas en un muelle que tenga una flecha podrás pasar a otro punto cualquiera del tablero por el módico precio de cinco monedas. Un truquito que podrías utilizar es el de cambiar el peaje de los Thwomps cuando tú ya lo hayas pasado... Ya verás qué gracia les hará a los que vengan detrás.



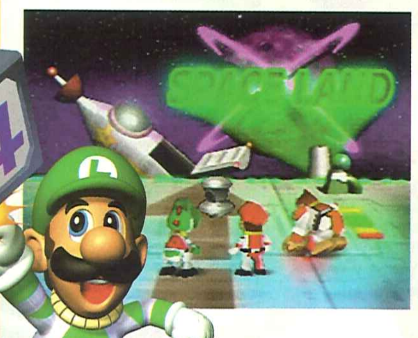
MUNDO DEL OESTE





Escucha atento, forastero; caer en las casillas con el interrogante que encontrarás en este tablero hacen que el tren arrolle a todos los que estén en su camino. Lo mejor es que sepas siempre dónde está, así que aprovecha al máximo la función mapa y no sufrirás ningún "incidente" ferroviario. En la zona de la niñera puedes arruinar a todos los participantes pagando 20 monedas para luego quedarte tú todo el dinero. En la estación de tren, pagando cinco monedas te llevarán hacia delante o hacia atrás; pero que pagues no significa que puedas elegir hacia dónde quieres ir.

MUNDO ESPACIAL







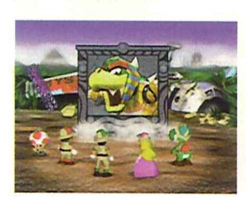
¡Houston, tenemos un problema! Si caes en una de las casillas interrogante, un Thwomp pasará zumbando alrededor del tablero y hará que todos los que se encuentren en su camino vuelvan a la casilla de salida. Fíjate en el contador situado en el centro del tablero; baja un número cada vez que alguien pasa por allí y, cuando llega a cero, Bowser lanza un láser robamonedas que cruza la pantalla en diagonal. Algo muy, muy frustrante cuando tu colección de monedas empieza a ser importante.



MUNDO MISTERIOSO



La doctora Peach Livingstone (supongo) te advierte que si caes en una de las casillas interrogantes de la tierra misteriosa serás transportado hacia otro punto del tablero –siempre en el sentido de las agujas de reloj–, pero también hay otras maneras de avanzar como, por ejemplo, utilizando una Llave Esqueleto o introduciendo diez monedas en la reliquia que encontrarás arriba a la izquierda o abajo a la derecha del mapa. Si pagas la reliquia acabarás en una pequeña zona en la que hay tres casillas interrogante y cuatro casillas rojas. Si pasas por la casa de Shy Guy puedes pagar cinco monedas para que alguien vaya más lento en el próximo turno. La pobre víctima no podrá avanzar más de tres espacios... ¡Ja, ja, ja!







MUNDO DEL TERROR





¡Qué miedo! Durante el día, paga a los Thwomps para que te dejen pasar por los sitios que los Boos bloquean de noche. Si no lo haces así y optas por los otros caminos, un Thwomp te bloqueará el paso. Una casilla interrogante cambiará el día por la noche y viceversa. El cambio también se producirá si esperas dos turnos y, si visitas la mansión de la oscuridad, la noche caerá sobre Horrorlandia (pero esto último sólo funciona de día, claro). Al pasar la telaraña podrás bailar con Boos y con Mr I para hacer que salga el sol. ¡Es de locos! Mr I es tan amable que si le pagas diez monedas avanzará tu posición en el tablero en diagonal.





MUNDO DE BOWSER



Ahora que ya estamos en el Bowserapocalipsis final, las casillas interrogante se vuelven más impredecibles que nunca. Si caes en una de las tres que hay seguidas irás a parar a la Rueda de Bowser. Si aterrizas en una de las casillas interrogante, saldrás de la Rueda. Sin embargo, si caes en cualquiera de las otras casillas interrogante del tablero, aparecerás en otra de cualquier otra parte. Al pasar por la oficina donde se organiza el desfile de Bowser tienes opción de modificar la ruta (así no te robarán cada cinco turnos). Hacia el final del juego, intenta esquivar siempre la Tienda de los Ítems que hay arriba a la derecha del tablero: los precios se han disparado (ya sabes, la inflación) y no podrás salir sin comprar algo.

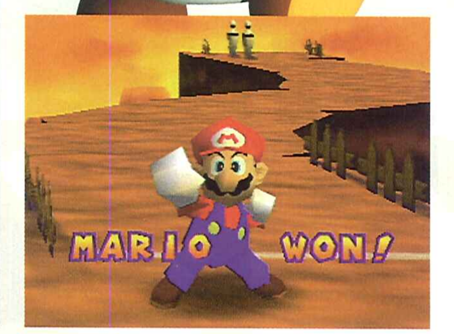
ALCANZA LAS ESTRELLAS



Para darle todavía más diversión al juego, Toad ha decidido repartir algunos bonus estrella a unos pocos afortunados. Los premios son para los jugadores que hayan conseguido alguna de las siguientes proezas:

- Haber recogido la mayor cantidad de monedas en los minijuegos.
- Haber acumulado la mayor cantidad de monedas en general.
- Haber aterrizado en más casillas interrogantes verdes.

De esta forma, los más astutos querrán guardarse todas las monedas para el final del juego o asegurarse de que aterrizan en todas las casillas verdes que puedan. Si no tienes muchas estrellas, no te preocupes: habrá otras oportunidades.







¡Aquí está! Nuestra ración mensual de provisiones básicas para los que están luchando en la primera línea de fuego de los juegos de N64. ¡Recógelas mientras puedas!

AL RESCATE

Donkey Kong 64





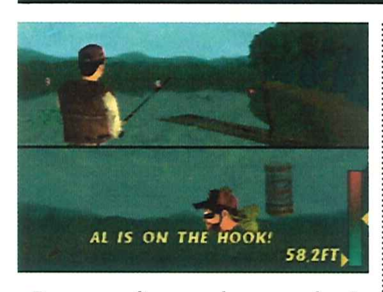
Tras el especial que dedicamos a los secretos de DK64 en el número 33, descubrimos algunas cosillas curiosas más...

Para ver a Lanky nadar en tierra
Ve a Galeón Gafe como Lanky, conviértete entonces en pez espada y nada hasta la guarida de Snide. Salta fuera del agua, manteniendo el mando hacia delante y, cuando estés en el aire, pulsa Z y mantenlo pulsado. Pulsa C-izquierda para volver a ser Lanky y aterriza en el suelo. Ahora cuando empieces a moverte parecerá que Lanky está nadando por la tierra. Para parar esto, sólo tienes que saltar hacia arriba.

Invisibilidad
Escoge cualquier personaje que pueda usar la plataforma de combate. Cuando hayas llegado allí, mantén pulsado B para cargar un movimiento, pero no lo uses. En lugar de eso, mientras estés en la plataforma, pulsa Z. Deja de pulsar B justo cuando tu personaje está a punto de desaparecer para luchar. Tu desaparición se interrumpirá, pero tú ya no estarás allí. A pesar de todo, el fallo tiene sus limitaciones: no puedes entrar en las casas, no puedes usar plataformas de teletransporte y no puedes atravesar puertas. Si haces alguna de estas cosas, te volverás visible de nuevo.



In-Fisherman Bass Hunter 64





¿Esos pececitos se niegan a picar? Selecciona la pantalla de códigos del menú de Opciones, entonces prueba con alguno de estos passwords:

Pez activo
HAPPYFISH

Alternar vista
GIMMIEDVIEW



Modo cabeza grande
HEADADBIGA

Pez fácil de pescar
SUPERLURE

Dinero extra
ALLDCASH

Sonidos divertidos
SILLYSOUND

Peces grandes
MONDOFISH

Atrapar a Al Linder
FISHMAN

Hacer que los peces escaseen
WHEREDFISH

Ninguna penalización en el Torneo
NOPENALTY

Ningún obstáculo
BAGDSNAG

Retirar los adversarios
NOCOMP

Llenar el saco de peces
GIMMIEDFISH

Hilo irrompible
SUPERSTRING

Descubrir todos los lagos
ALLDLAKES

Descubrir todos los cebos
ALLDLURES

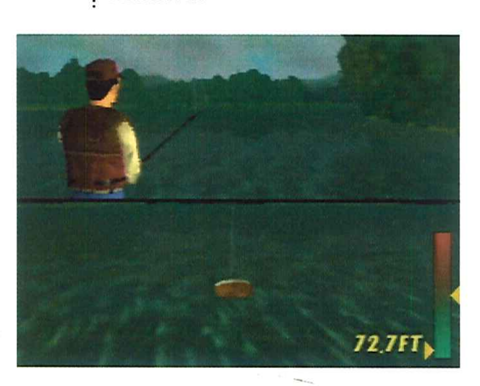
Descubrir la barca bañera
RUBADUBDUB

Descubrir la barca rápida
HYPERBOAT

Descubrir la barca lenta
WHATADRAG

Mejorar el ajuste de profundidad
FISHMAN

Ganar el Torneo
IWINIWIN



AL RESCATE

Duke Nukem: Zero Hour

Cuando estés en la pantalla 'Press Start', pulsa las siguientes secuencias de botones para conseguir los siguientes trucos.

Grupo de personajes uno
A, L, R, Izquierda, Abajo, Arriba.

Grupo de personajes dos
B, A, A, R, L.

Grupo de personajes tres
L, L, Arriba, Abajo, R, B, A.

Grupo de personajes cuatro
B, B, B, R, Izquierda, A.

Grupo de personajes cinco
Derecha, B, Izquierda, L, A, Z.

Grupo de personajes seis
Arriba, Abajo, B, A, A, Izquierda.

Rifle con munición ilimitada
C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, L, R.

Cañón congelador con munición ilimitada
Abajo, Arriba, A, L, R, Z.

Modo Nukem en Acción
Abajo, Abajo, A, Z, Z, Izquierda, A.

Perspectiva primera persona
Abajo, Arriba, L, B, Z, Izquierda, C-arriba, C-derecha, C-izquierda, Z.



Tony Hawk's Skateboarding



Cuando tu barra especial esté amarilla, intenta conseguir estos geniales trucos.

Tony Hawk
***900:** Derecha, Abajo, C-derecha.*
***Kickflip McTwist:** Derecha, Derecha, C-derecha.*
***540 board varial:** Izquierda, Izquierda, C-izquierda.*
***360 flip to mute air:** Abajo, Derecha, C-izquierda.*

Chad Muska
***Frontflip:** Abajo, Arriba, C-derecha.*
***360 shove-it rewind:** Derecha, Derecha, C-izquierda.*
***One-footed thumpin' 5-0 grind:** Derecha, Abajo, C-arriba.*

Bob Burnquist
***Backflip:** Arriba, Abajo, C-derecha.*
***Burntwist:** Izquierda, Arriba + C-arriba.*
***One-footed smith grind:** Derecha, Derecha, C-arriba.*

Kareem Campbell
***Frontflip:** Abajo, Arriba, C-derecha.*
***K'flip underflip:** Izquierda, Derecha, C-izquierda.*
***Casper Slide:** Arriba, Abajo, C-arriba.*

Bucky Lasek
***Fingertip airwalk:** Izquierda, Derecha, C-derecha.*
***Varial heelflip judo:** Abajo, Arriba, C-izquierda.*
***Kickflip McTwist:** Derecha, Derecha, C-derecha.*

Andrew Reynolds
***Backflip:** Arriba, Abajo, C-derecha.*
***Triple kickflip:** Izquierda, Izquierda, C-izquierda.*
***Heelflip to bluntslide:** Abajo, Abajo, C-arriba.*

Geoff Rowley
***Backflip:** Arriba, Abajo, C-derecha.*
***Dbl hardflip:** Derecha, Abajo, C-izquierda.*
***Darkslide:** Izquierda, Derecha, C-arriba.*

Rune Glifberg
***Kickflip McTwist:** Derecha, Derecha, C-derecha.*
***Christ air:** Izquierda, Derecha, C-derecha.*
***Front-back flip:** Arriba, Abajo, C-izquierda.*

Elissa Steamer
***Backflip:** Arriba, Abajo, C-derecha.*
***Judo madonna:** Izquierda, Abajo, C-derecha.*
***Primo grind:** Izquierda, Izquierda, C-arriba.*

Jamie Thomas
***Frontflip:** Abajo, Arriba, C-arriba.*
***One-footed nosegrind:** Arriba, Arriba, C-arriba.*
***540 flip:** Izquierda, Abajo, C-izquierda.*

Truco clásico Zelda: Ocarina of Time

Ahora que la secuela de la primera aventura de Link en N64 está a la vuelta de la esquina, estamos seguros de que todos aquellos que aún estáis jugando a la primera parte, queréis llegar al final. Aquí tenéis un par de nuestros trucos preferidos...

Leche Lon Lon gratis
Primero, asegúrate de tener una botella vacía; entonces sólo tienes que ponerte delante de la primera vaca que encuentres y tocar la canción de Epona.

Melodías de ocarina adicionales
Mantén pulsado Z mientras tocas para producir bemoles y mantén pulsado R para producir sostenidos. También puedes variar el tono de una nota moviendo el mando de control. ¡Pruébalo y ponte a componer tus propias obras maestras con la ocarina!





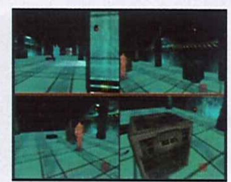
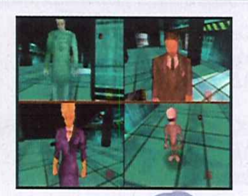
OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Damas y caballeros, es todo un orgullo para M64 presentarles este desfile de trucos y rarezas varias. ¡Que ustedes lo disfruten!

Pasen y vean las partidas alternativas más rebuscadas de la mano de los expertos en el tema más reconocidos. Para su deleite, este mes nos han preparado una interesante variedad de recursos videojueguiles, todos muy entretenidos, partiendo de algunos de los mejores títulos para N64. Así que, pónganse ustedes cómodos, llamen a sus amigos y prepárense para disfrutar del show.

PERFECT DARK — *Me gusta el fútbol*

¿A que no sabías que *Perfect Dark* es un simulador de fútbol? **Eduard Méndez**, de **Barcelona**, nos explica cómo funciona la cosa. Hay que ir al almacén con dos o tres compañeros, pero sin armas, sin límites y sin sims. Entra en la sala de los ocho pilares y las tres cajas. Una de las cajas flota (la pelota) y con las otras dos montas la portería. Uno de vosotros se pone de portero y los demás tienen que empujar (sin agarrar) la caja flotante y marcar goles. Las medallas se reparten cuando alguien logra marcar cinco goles y el ganador de la medalla de oro se pone de portero en la próxima ronda.

CLASIFICACIÓN						
		1º		2º		3º

LYLAT WARS — *Magnetismo animal*





Desde **Ciudad Real**, **Lucas Gómez** nos propone un juego a lo corre que te pillo con este clásico de Nintendo. Júntate con unos amiguetes e iros directos a Battle Royal con la nave. Antes de empezar, decidid quién la para. No utilices armas, para atrapar a alguien sólo tienes que precipitarte contra él. Cronometra un minuto para cada partida y anota quién para más veces para repartir las medallas luego. ¡Es tan sencillo que incluso nosotros pudimos hacerlo! Al cabo de una serie de 15 partidas las medallas se conceden según las veces que la has parado.

LA PARAS						
		0-3 VECES		4-6 VECES		8-15 VECES

1080º SNOWBOARDING — *Tendencias suicidas*





Este desafío nos lo manda **Milena Lagares**, de **Ávila**. Participa en una contrarreloj en Dragon Cave con la intención de partirte la crisma lo más rápidamente posible. ¿Te parece fácil? Pues inténtalo sin utilizar el botón A, o sea, sin saltar. Si todavía te parece muy fácil, pruébalo como el Panda, que es quien menos posibilidades tiene de caerse y palmarla. Compara tus marcas con las de Milena para ver qué medalla obtienes. Aunque nosotros nos atrevimos a sugerir que lo intentes con dos jugadores... seguro que es mucho más divertido todavía.

TIEMPO (SEGUNDOS)						
		33		35		37

STAR WARS EPISODE 1: RACER — *A lo bruto*

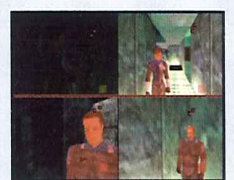


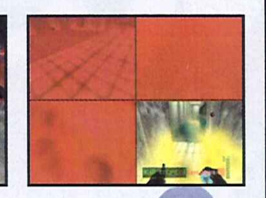


Miguel Henares, de **Cadiz**, no se anda con chiquitas. Participa en una carrera suelta o empieza una nueva partida. Selecciona una nave cualquiera y vete a la Boonta Training Course. Da las tres vueltas, mirando al frente de tu nave con el botón C-abajo. ¿Fácil? Vale, pues ahora inténtalo sin reparar tu nave y sin mirar el mapa. Seguro que te la pegas, así que las medallas se reparten según las veces que acabes mordiendo el polvo... o las rocas.

COLISIONES						
		3		5		10

PERFECT DARK — *Espías y conspiradores*





Roberto Martínez, de **Zaragoza**, nos envía una propuesta de trabajo en equipo. En el multijugador, selecciona la desventaja de los cuatro jugadores humanos al 10% y las armas, Minas Remotas y K7. Dos jugadores son espías CI y los otros dos juegan como conspiradores del G5. Éstos últimos van acompañados de un Simulante para que les proteja. Los espías montan su campamento y uno cubre a su colega con minas. Con las K7, los conspiradores tienen que defenderse del kamikaze espía-bomba, que será detonado por el otro espía. Las medallas se conceden a los conspiradores que más duran.

MINUTOS SOBREVIVIDOS		15		10		5

THE LEGEND OF ZELDA — *En el tiovivo*





Ángeles López, de **Salamanca** nos sugiere este pasatiempo basado en la obra de más ingenio de Miyamoto. Ve hacia el molino que hay al final de la aldea Kakariko y móntate en la plataforma giratoria. Cuando estés allí, toca la Canción de las Tormentas, mantente cerca del borde de la plataforma y utiliza el gatillo Z. Mantenlo pulsado y corre a lo largo del borde de la plataforma circular. Si te caes tienes que volver a empezar. Según las veces que consigas aguantar en la plataforma sin caerte, ganas una u otra medalla.

VUELTAS		6+		4+		2+

DONKEY KONG 64 — *Sin tocar el suelo*

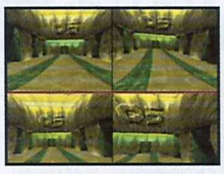


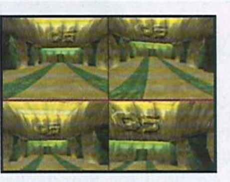


Samuel Leguineche, de **Aranda de Duero**, describe su desafío como difícil. Dirígete a Selva de setas y cambia a Tiny en el barril. Ve hasta la explanada que tiene una manzana en el suelo (está en la zona del árbol principal y el reloj de cuco). Tienes que dar la vuelta al árbol sin tocar el suelo. Tendrás que utilizar, por un lado, tu giro para pasar de seta en seta y, por el otro, las lianas para alcanzar el pozo gigante con los auriculares puestos. Si llegas al barril lo habrás conseguido. Concédete una medalla según lo lejos que hayas llegado.

¿HASTA DÓNDE?		FINAL		CASI		EN MEDIO

PERFECT DARK — *Carreras de cohetes*





Más alternativas para *Perfect Dark*. Esta vez nos llegan desde **Vizcaya**, por gentileza de **Manuel Contreras**. El asunto consiste en plantarse en el nivel de la Rejilla, en el multijugador, sin simulantes y con un buen cargamento de Slayers (¿intuyes de qué va?). Todos los jugadores se dirigen a los dos pasillos que dan la vuelta al ascensor inferior. Acto seguido, utilizando la función secundaria del Slayer, haced carreras de cohetes por los pasillos durante un minuto. Utilizar A, B o R para reducir la velocidad de los cohetes puede ser útil. Claro que, si tu cohete explota, todo habrá terminado y deberás empezar de nuevo. Las medallas se otorgan a los que más vueltas den en un minuto.

VUELTAS		7		5		3

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Perfect Dark · Tony Hawk's Skateboarding · The Legend of Zelda · Pokémon Snap
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

SOY EL MEJOR

¿Qué precio tiene la perfección? O, mejor dicho, ¿qué tiempo requiere?

Los hermanitos pueden llegar a ser una carga enorme. Que si cuídalo hoy, que si juega con él, que si hazle más caso... Vamos, que pueden llegar a ponerte de los nervios. Pero hay algo para lo que son ideales: jugar contra ellos en tu N64 y demostrarles que el rey de la casa y la consola no es otro que el menda lerenda.

Sin embargo, ¿qué tal se te dan esas dotes ante la consola cuando al enemigo no se le caen los pañales cada vez que se agacha? Ahora tienes la oportunidad de demostrar que tu sabiduría nintendera sobrepasa las cuatro paredes de tu casa. Supera nuestros tiempos y los de nuestros lectores y entra a formar parte de los mejores nintenderos.





BÁTELOS SI PUEDES



Toma dos de los mejores juegos para tu N64. Juega con ellos hasta que te sepas al dedillo cada uno de sus rincones y secretos. Después, pásatelos haciendo la vertical, el pino-puente y el bocadillo de la merienda. Por último, ata tus manos a la silla y juega empleando únicamente la boca y los pies. Cuando superes todas estas pruebas, lee con atención los récordes que te proponemos batir. Con este entrenamiento, seguro que logras superarlos...

POKéMON SNAP



Armado con nuestra review del número 34 y nuestra guía de los números 35 y el actualmente en tus manos 36, consigue una colección de fotos tan fabulosa con los Pokémon que prefieras que supere nuestra máxima puntuación: 253.240 puntos.

PERFECT DARK



Sabemos que has dedicado los últimos meses de tu existencia consolera en pleno al fantástico Perfect Dark, así que queremos que nos demuestres lo bueno que puedes llegar a ser. Para empezar, no obstante, te lo pondremos fácil: supera el nivel Air Force One en modo agente en menos de 2'30".

Perfect Dark



TIEMPOS EN MODO AGENTE

CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN		
1	0:50	Fede, *el director técnico*
LABORATORIO DATADYNE: INVESTIGACIÓN		
1	2:20	Fede, *el director técnico*
CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN		
1	1:44	Fede, *el director técnico*
VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO		
1	2:09	Fede, *el director técnico*
CHICAGO: SIGILO		
1	0:45	Fede, *el director técnico*
EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO		
1	3:00	Fede, *el director técnico*

DK 64



JUEGO DE RAMBI		
1	226	Sergio, *el dire*
ARENA ENGUARDE		
1	360	Sergio, *el dire*
ARCADE DK		
1	127100	Sergio, *el dire*
JETPAC		
1	999135	Sergio, *el dire*
CARRERA DE LA VAGONETA DE DIDDY		
1	80	Sergio, *el dire*

International Track & Field



100M LISOS		
1	9,44seg	Fran, *el redactor jefe*
110M VALLAS		
1	12,76seg	Fran, *el redactor jefe*
SALTO DE LONGITUD		
1	9,36m	Fran, *el redactor jefe*
JAVALINA		
1	105,75m	Fran, *el redactor jefe*
POTRO		
1	9,75pts	Fran, *el redactor jefe*
MARTILLO		
1	101,17m	Fran, *el redactor jefe*
HALTEROFILIA		
1	277,5kg	Fran, *el redactor jefe*

SALTO CON PÉRTIGA		
1	6,89m	Fran, *el redactor jefe*
TRIPLE SALTO		
1	19,02m	Fran, *el redactor jefe*
SALTO DE ALTURA		
1	2,50m	Fran, *el redactor jefe*
100M LIBRES		
1	0'47"40	Fran, *el redactor jefe*
100M BRAZA		
1	1'00"88	Fran, *el redactor jefe*
BARRA FIJA		
1	9,95pts	Fran, *el redactor jefe*
TIRO AL PLATO		
1	412pts	Fran, *el redactor jefe*

Star Wars Episode 1: Racer



BOONTA TRAINING COURSE		
1	0:21,726	Miquel, *redactor*
MON GAZZA SPEEDWAY		
1	0:08,397	Miquel, *redactor*
BEEDO'S WILD RICE		
1	0:53,634	Miquel, *redactor*
MALASTARE 100		
1	0:31,002	Miquel, *redactor*

VENGEANCE		
1	1:02, 249	Miquel, *redactor*
SCRAPPERS RUN		
1	0:32,955	Miquel, *redactor*
ANDO PRIME CENTRUM		
1	0:43,932	Miquel, *redactor*
EXECUTIONER		
1	1:16,516	Miquel, *redactor*

Mario Golf



TOAD HIGHLANDS		
1	8'53"98	Joan Josep, *redactor*
KOOPA PARK		
1	9'43"20	Joan Josep, *redactor*
SHY GUY DESERT		
1	9'55"56	Joan Josep, *redactor*

YOSHI'S ISLAND		
1	10'23"40	Joan Josep, *redactor*
BOO VALLEY		
1	11'19"04	Joan Josep, *redactor*
MARIO'S STAR		
1	11'15"48	Joan Josep, *redactor*

World Driver Championship



HAWAII C		
1	01:02,27	Raquel, *redactora*
KYOTO A		
1	00:39,94	Raquel, *redactora*
LAS VEGAS A		
1	00:58,90	Raquel, *redactora*
ROME B		
1	1:13,52	Raquel, *redactora*
LISBON C		
1	1:01,88	Raquel, *redactora*
BLACK FOREST A		
1	00:27,38	Raquel, *redactora*
TIEMPO TOTAL		
1	05:47,88	Raquel, *redactora*

Smash Bros



MARIO		
1	11"83	Bruneleschi, *mascota*
DONKEY KONG		
1	14"37	Bruneleschi, *mascota*
YOSHI		
1	19"83	Bruneleschi, *mascota*
KIRBY		
1	20"95	Bruneleschi, *mascota*
LINK		
1	19"23	Bruneleschi, *mascota*
FOX		
1	14"05	Bruneleschi, *mascota*
PIKACHU		
1	11"11	Bruneleschi, *mascota*
BONUS 1 TIEMPO TOTAL		
1	3'24"50	Bruneleschi, *mascota*
BONUS 2 TIEMPO TOTAL		
1	5'56"63	Bruneleschi, *mascota*

Cómo participar

Para formar parte de nuestro "hall of fame" nintendero debes enviarnos una foto en la que aparezca el récord que has batido. Las fotos enviadas deben ir acompañadas de tu nombre, dirección y el tiempo/puntuación batida detrás. Mete tus fotos en un sobre y envíanoslo a:

Soy el mejor
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022, Barcelona

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS

GÁNATE UNA PLAZA ENTRE LAS GLORIAS NINTENDERAS

Jugadores con nervios de acero, con dedos más rápidos que sus sombras, jugadores capaces de superar retos tan difíciles como escalar el Himalaya cargando con Cartman sobre las espaldas o comerse 12 huevos duros sin pestañear. Ése es el tipo de jugadores que necesitamos en el club de los virtuosos. ¿Crees que serás capaz de entrar en él?

Si quieres formar parte de nuestro selecto club, lee los retos que te proponemos. Pero antes, asegúrate de revisar nuestras normas. Una vez hecho esto, podrás batirte en un duelo contigo mismo para tratar de entrar en nuestro podio de Oro, Plata o Bronce.

¿Estás dispuesto? Te avisamos que el camino es duro...

El club de los VIRTUOSOS

desafío A — F-Zero X



Qué debo hacer: Consigue un tiempo inferior a 50 segundos en Death Race.
Pruebas: Una foto de la pantalla que aparece después de la carrera con tu tiempo.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 17.



desafío G — GoldenEye 007



Qué debo hacer: Desbloquea todos los trucos.
Pruebas: Una foto del menú de trucos en la que aparezcan todos.
Ayuda extra: Varios de nuestros números. Por ejemplo, el 5.



desafío B — Rogue Squadron



Qué debo hacer: Consigue una precisión superior al 95% en el primer nivel.
Pruebas: Una foto en la que se vean tus estadísticas.
Ayuda extra: Nuestra guía del número 17.



desafío H — Donkey Kong 64



Qué debo hacer: Consigue las 201 bananas y completa el 101% del juego.
Pruebas: Una foto del menú de pausa con la información
Ayuda extra: Nuestra guía de los números 26, 27 y 28.



desafío C — Super Mario 64

Qué debo hacer: Completa el juego con 120 estrellas y con más de 2.000 monedas.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes que muestre el número total de monedas.
Ayuda extra: ¡Es Mario! No necesitas trucos.



desafío I — Resident Evil 2



Qué debo hacer: Consigue una puntuación A en la misión de Leon.
Pruebas: Una foto de la pantalla final mostrando tu puntuación.
Ayuda extra: Nuestra guía paso a paso del número 28.



desafío D — Turok: Rage Wars



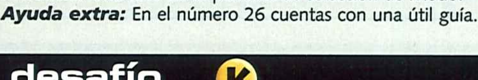
Qué debo hacer: Desbloquea a todos los personajes ocultos del juego.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: En nuestro número 28 tienes trucos.



desafío J — Mario Golf



Qué debo hacer: Consigue las 108 medallas Birdie.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de Modo.
Ayuda extra: En el número 26 cuentas con una útil guía.

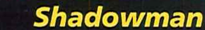


desafío E — Wave Race 64

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'34" en Southern Island.
Pruebas: Una foto de la pantalla de estadísticas en la que aparezca tu tiempo.
Ayuda extra: No la necesitas. Sólo corre como las balas.



desafío K — Shadowman



Qué debo hacer: Consigue las 120 Dark Souls.
Pruebas: Una foto de la pantalla de pausa que muestre tu número total de Dark Souls.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 24.



desafío F — Mario Kart 64



Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'43" en Koopa Troopa Beach.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes tu tiempo.
Ayuda extra: Como en el caso anterior, sólo necesitarás destreza.



desafío L — Super Smash Bros



Qué debo hacer: Desbloquea los cuatro personajes secretos (Luigi, Ness, Jigglypuff y el Capitán Falcon).
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 27.



LAS REGLAS

Si quieres entrar en el club de los virtuosos,

envíanos una carta incluyendo la prueba fotográfica y el desafío a la que hace referencia, así como tus datos a la siguiente dirección:

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS
MAGAZINE 64
MC EDICIONES, S.A.
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

- *Necesitas superar tres de nuestros desafíos para entrar a formar parte de la categoría de bronce, siete para la de plata y diez para la de oro.*
- *Puedes participar en el desafío que tú quieras. La elección es tuya.*
- *Cada desafío debe acompañarse de la respectiva prueba fotográfica. (También aceptamos imágenes tomadas con la GB Camera, siempre y cuando sean de buena calidad.)*
- *Sabemos cómo reconocer el uso de códigos y trucos. Los jugadores que recurran a ellos quedarán automáticamente fuera de nuestro club.*
- *No es necesario que nos envíes 10 desafíos completos de golpe. Puedes entrar primero en la categoría de bronce y, después, enviar más pruebas y ascender.*
- *Los ganadores de nuestras medallas de Oro, Plata y Bronce se publicarán en próximos números de M64.*

LOS TRUCOS DE LOS LECTORES

¿Escondes ases bajo la manga? Pues sácatelos del sobaco y compártelos con los lectores de M64.

El truco del mes

1 *Perfect Dark*
Usando las gafas de rayos X, ves al Almacén. En los túneles encontrarás un agujero por el que puedes descender. Sin bajar, mira dentro con las gafas. Verás una caja marcada con un '?' a la que no podrás disparar. Interesante...
Carlos Liesa, Castellón



2 *Perfect Dark*
Elige ocho Sim Oscuros, poniendo sólo Minas Remotas en todas las casillas de armas. No pueden detonar sus minas, lo que significa ¡una victoria fácil!
Benito Salmerón, Salamanca

3 *Space Station Silicon Valley*
¿Te quedas sin potencia en tus armas? Sal de tu animal anfitrión y vuelve a entrar rápidamente y recargarás tu potencia al completo. ¡Sigue disparando!
Andrés Nero, Granada



4 *Michael Owen's WLS 2000*
¿Quieres subir los promedios de tu equipo? Justo antes de tirar la moneda, mantén pulsado Derecha en el stick analógico y ¡todas las estrellas se rellenarán rápidamente!
José Indaez, Bilbao

5 *Perfect Dark*
Esto va de perlas en el modo cooperativo. Escoge un arma, entonces haz que tu compañero te desarme mientras mira al suelo, ya que así no recogerá el arma. ¡Cuando la recojas tú de nuevo tendrás más munición! Puedes repetirlo las veces que quieras, pero no funciona con el arma Psicosis. Una pena.
Gabriel Maldonado, Sevilla

6 *World Driver Championship*
Este truco funciona con todos los coches GT2 menos con el Rage. Usando el cambio manual, ponte a más de 65mph y, entonces, cambia de golpe



a marcha atrás. Irás mucho más rápido, pero el control del coche se verá afectado considerablemente.
Álex Benítez, Navarra

7 *Perfect Dark*
En los modos Especial y Agente Perfecto para el área 51: Infiltración, dispara a los cuadritos grises que hay en las paredes del búnker de los comandos. Entonces, cuando coloques los explosivos, no te tendrás que enfrentar a ningún láser.
Pedro Hernández, Barcelona

8 *Zelda 64*
Colócate en el iceberg donde estaba Jabu-Jabu y mira a la derecha. Verás una cueva. Para entrar en ella, ve adonde consigues el Viento de Farore y levanta el pedrusco gris que tiene los brazaletes dorados. Tírate por el agujero y mata a la Skulltula invisible usando la Lente de la Verdad y el arco. Sube por la escalera y estarás en la cueva. Si lo haces de noche, recibirás una Skulltula dorada.
Marcos Nieto, Madrid



9 *Lego Racers*
Crea un coche nuevo y, cuando llegues a la matrícula, introduce el código 'mxpmx', entonces ve a una carrera de prueba. Recoge un reforzador verde y dirígete a la puerta corrediza azul. Pulsa Z y atravesarás la puerta. ¡Escalofriante!
Daniel Torres, Barcelona

10 *Zelda 64*
Ves a Ciudad Goron como niño y deja caer bombas en el enorme recipiente giratorio para que gire salvajemente. Si se para con el Goron de labios cerrados mirando a los escalones, recibirás una pieza de corazón. Repite este truco para conseguir objetos adicionales.
Alicia Júdez, Lleida



11 *Perfect Dark*
Haz que Jo se agache. Tu precisión aumenta, lo cual es especialmente útil en el campo de tiro con la cosechadora, o cuando liquides a los guardas en la Villa.
Esteban Carmona, Bilbao

12 *Perfect Dark*
En el multijugador, envenena a alguien con un cuchillo, y entonces mátale. Cuando vuelvan aún estarán mareados y se ahogarán hasta morir.
Luis Vivero, Pamplona

13 *Wrestlemania 2000*
Para conseguir trajes nuevos, pulsa C-izquierda en la pantalla de selección de personaje. Para hacer que el Contador de Actitud suba rápidamente, mantén pulsado Derecha en el stick analógico.
Jorge Puerto, Huelva



14 *Bomberman 64*
Usando un mando de control que incluya un botón de cámara lenta, activa el modo lento cuando llegues a la pantalla del título. Entonces pulsa Start muy rápido bastantes veces y se descubrirán cuatro nuevas arenas para el modo multijugador.
Cristian Bueno, Valencia

15 *Perfect Dark*
Recoge la caja del hangar y úsala para mantener abierta la puerta que da al campo de tiro. Esto te permitirá disparar contra Foster y los suyos, las armas y todo lo demás. También, si mantienes abierta la puerta que da al laboratorio mecánico podrás enviar la Cámara espía zumbando por el Instituto Carrington.
Jaime Romero, Barcelona



TU TURNO

¿Conoces algún secreto o truco interesante, o bien alguna cosa curiosa que hacer en tus videojuegos? Entonces, ¡envíanoslos inmediatamente! Cada mes haremos una recopilación de los mejores y los publicaremos en esta sección.

recortar y mandar

AL RESCATE

Describe tu truco en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es necesario) y remítelo a:

TRUCOS DE LOS LECTORES
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Aquí teneís mi truco

Es para el juego:

Y he descubierto que:

Me llamo ....

Y vivo en ....

....

....

....

Código Postal ....







1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1os PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.

1ª CONVOCATORIA  DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

Provincia ....

Teléfono ....

El Doctor Vainilla tiene el remedio para los quebraderos de cabeza que te causan algunos videojuegos.



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla

EL DOCTOR LE ESCUCHA



Doctor Vainilla,
Las estoy pasando canutas en *Ninja Land de Snowboard Kids* y me pregunto si hay algún truco con el que pueda conseguir todas las tablas de snowboard, todos los personajes y todos los circuitos... ¡Me estoy volviendo loco!
Carles Villagrasa, Barcelona

¡Nieve, brrr! Sólo de pensarlo, al Dr. Vainillla le dan escalofríos. Se sube el cuello de la bata blanca para abrigarse mejor.
Si tu estado mental está en peligro, lo mejor será que intentes esto: para tener acceso a todas las tablas de snowboard y a todos los niveles, vete a la pantalla de inicio y, con el stick analógico, pulsa Abajo, Arriba. Luego, en el D-pad pulsa Abajo,



Arriba y C-abajo, C-arriba, L, R, Z, y ahora izquierda en el D-pad, C-derecha, Arriba con el stick analógico, B, Derecha en el D-pad, C-izquierda y entonces, Start. Si no te pierdes y lo haces bien oirás cómo Nancy se ríe. El único personaje secreto es Sinobin y para acceder a él debes acabar primero en Ninja Land.



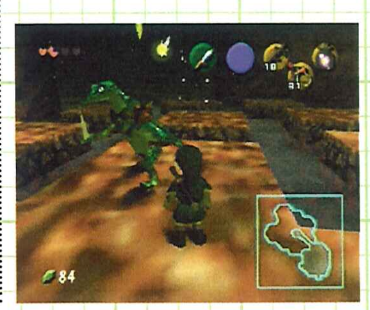
Dr. Vainilla,
Tengo un Action replay pero no consigo encontrar ningún código para Resident Evil 2. Porfa, ayúdame.
Christian Bermejo, Toledo

El Dr. Vainilla quita el polvo de su vieja edición del "Aprenda a utilizar un cartucho Action Replay en diez días", selecciona el apartado de códigos y se recuesta en su sillón giratorio negro.
Bien Christian, aquí tienes unos cuantos códigos para empezar:

El código debe estar activado (m)
F10004F0 0000
F10004F2 0000
Salud infinita
810DDE22 00C8
Número de partidas guardadas será siempre uno
810E5650 0000
Juega las misiones extra
810DDBEE 00XX
XX=48 *para el cuarto superviviente*
XX=49 *para Tofu.*
Empieza en el segundo escenario
810DDC0C 0040
Empieza con una mochila (proporciona dos espacios extra en el inventario)
D10E584E 0000
810E584E 0001

Dr. Vainilla,
¿Dónde consigo una Bomba en Ocarina of Time?
Carolina Méndez, Asturias

El doctor deja de abrillantar su fonendoscopio y frunce el ceño.
Una bomba, ¿eh? Pues está escondida en la Caverna Dodongo. Avanza hasta que des con los dos Lizalfos (justo después de haber



disparado al ojo que hace desaparecer las llamas). Dispara a los dos ojos que hay en el área siguiente y luego continúa bajando por el pasillo hasta llegar al cofre que contiene la Bomba.

Dr. Vainilla,
En Mario 64, no puedo pasar de la quinta estrella en Wet Dry World. Me han dicho que tengo que ir a la ciudad, a por las monedas rojas, pero no sé cómo llegar hasta allí. Por favor, ¿sería tan amable de echarnos una mano a mi mamá y a mí?
Javi Montilla, Lugo

Sonriendo al recordar su infancia, el Dr. Vainilla mordisquea el capuchón de su bolígrafo.
Querido amigo, lo primero que tienes que hacer es inundar el recorrido; la forma más sencilla de acceder a Wet Dry World es un salto triple o una voltereta hacia atrás (esto elevará el nivel del agua más que lo que permiten los interruptores diamantes). Ahora, baja nadando por detrás de la jaula de la esquina hasta Atlantean City –la ciudad de la que te han hablado – y localiza el interruptor diamante para drenar el agua. Golpea todos los tapones de corcho y conseguirás las monedas rojas y luego escala entre los edificios para llegar a los tejados. ¿A que es fácil?

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar





Buenos días, Doctor

Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... Código Postal ....

JUEGOS MENT

Demos un paseo por las retorcidas mentes de los desarrolladores de N64...

Estás en un pequeño y oscuro cuartucho, vacío salvo por un PC y su parpadeante monitor. Imagínate que te ofrecen sentarte enfrente de esa pálida y enfermiza luz a todas las horas del día, de la tarde y de la noche, en periodos de más de 24 horas al día, y lo único que impide que tus párpados se cierren es la compañía de una taza de café y unas barritas energéticas.

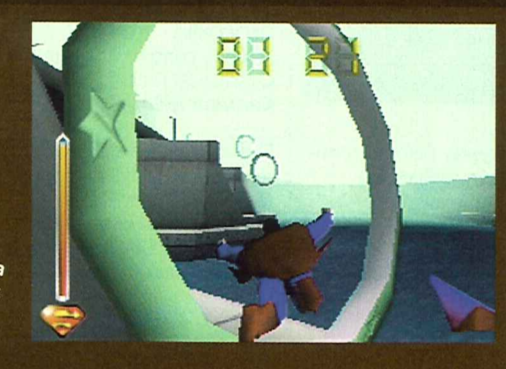
Podrías acabar loco. Debe ser por eso que una legión de desarrolladores de N64, atrapados en esas condiciones mientras luchan por terminar el último *Mario*, *Zelda* o *Pokémon*, acaban por incluir las cosas más extrañas en sus juegos. Oscuras referencias cinematográficas, chistes privados sin sentido, frívolos niveles y personajes... No es de extrañar que los juegos padezcan más y más retrasos cuando unos programadores se pasan tanto tiempo concibiendo estos confusos, difusos, pero definitivamente fascinantes, secretos.

¿Cuál es la verdadera historia de estos peculiares momentos detrás de las bambalinas? Hemos escrutado los cerebros de unos cuantos de estos cazadores de errores, engullidores de café y lo hemos descubierto. Lo que leerás a continuación te va a sorprender...

Demencias

Inquietantes declaraciones de unos desarrolladores insomnes de N64...

"¡Te aseguro que Superman es muy original y muy divertido de jugar! ¡El modo multijugador es algo no visto desde Goldeneye! ¡Lo que sientes cuando Superman sobrevuela Metrópolis es lo más cercano a la libertad que se puede experimentar en un videojuego!" **Eric Caen de Titus, postales desde el límite.**



"Legend of the River King funciona como cualquier otro juego de rol... Debes ayudar a una mujer a deshacerse de un oso, entonces ella te invita a una taza de té y así continúa la historia." **Graham Renn de Natsume y sus atípicos acertijos.**

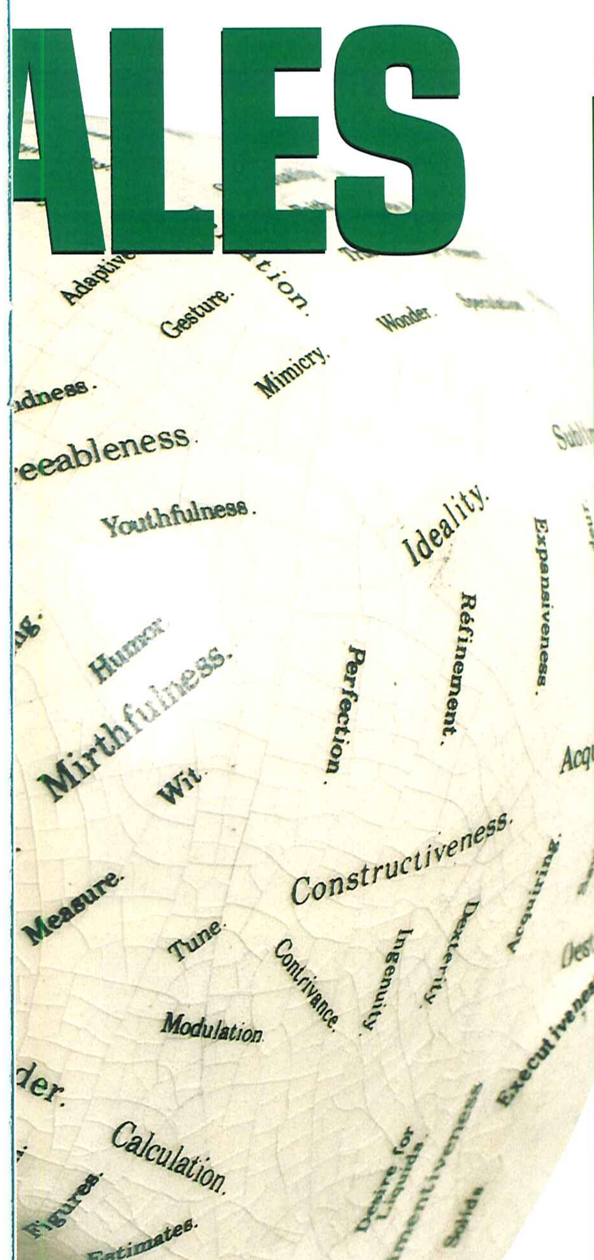
"¿Las palabras "Minas de fragmentación de proximidad" significan algo para ti?" **David Dienstbier (abajo a la izquierda) de Acclaim Austin, alardeando de sus encantos.**

*"Habíamos mejorado la maniobrabilidad y entonces se nos ocurrió que, ya sabes, ****, uno acaba tan harto de rodar y rodar por el circuito respetando las leyes físicas que, ya sabes, es como... ¡al diablo con todo! ¡Vamos a reventar algunos neumáticos, ahora vamos a ir sobre dos ruedas!"* **Eugene Jarvis de Cruis'n World, perdiendo la olla.**

"Imagínate a un grupo de chicos intentando subir una montaña lo más rápido posible, llegar a la cima, darse mamporros los unos a los otros durante el camino y de paso, patear algunos conejillos." **Jools Watsham nos cuenta su versión como creador de Iggy's Reckin' Balls.**

"Mira, yo he estado levantando pesas durante unos diez años y podría romperle la cara a alguien si quisiera, pero ¿qué hay de divertido en eso? Es mucho mejor vivir bien y disfrutar con lo que haces. Pero al mismo tiempo hay veces que no me importaría bajarle los humos a unos cuantos." **David Dienstbier vuelve al ataque.**

ALES



SKYWALKER BARBUDO

¿Qué? Reemplaza la cara de Luke Skywalker en *Rogue Squadron* por el careto de un tipo barbudo gracias a un código.

¿Por qué?

"En realidad es uno de nuestros desarrolladores, Thomas Mengel. La idea vino después de muchas noches de trabajar hasta tarde añadiendo las cosas nuevas dentro de la nueva versión. De hecho, puedes usar códigos para ver la cara de todos los de Factor 5. El código de Mengel fue sólo el primero que se desveló. Tuvimos que consultar hasta con los de Lucasfilm por si les importaba que nuestras caras aparecieran en el juego. Si no lo hubiéramos hecho corríamos el riesgo de desatar la ira de George Lucas y sus chicos." **Julian Eggebrecht, Presidente de Factor 5**

LA JETA DE SADDAM



¿Qué? Recoge un reforzador en *South Park Rally* y observa horrorizado cómo el dictador iraquí se apodera de tu pantalla.

¿Por qué?

"Debíamos incluir una pantalla llena de caras de carácter fantasmagórico, ya que era una parte integrante de la serie de dibujos, pero había problemas de licencias para poder utilizar la cara de Bárbara Streisand como en la serie. Así que realizamos una lista con los posibles recambios (Bill Clinton fue una de nuestras elecciones más siniestras, entre otros) y Acclaim nos propuso utilizar a Saddam Hussein. Nosotros creímos que corríamos el riesgo de ser bombardeados por Iraq, ¡pero parece que a Acclaim no le importó!" **Steve Hanbury, Productor de Tantalus**

TIGER WOODS EN 1970

¿Qué? Una característica escondida de *Cybertiger* nos permite ver a Tiger Woods y compañía con el "look" de los años 70 y 80.

¿Por qué?

"Vimos por televisión un programa deportivo donde salía un reportaje de Tiger Woods cuando sólo tenía cinco años. Cuando lo vimos nos impresionó con sus pantalones de pata de elefante y su gran peinado a lo afro. El lote completo. Entonces estábamos trabajando en la secuencia de la escuela de golf de Tiger cuando tenía trece años y lo incluimos. Nuestro productor tuvo que mostrar a Tiger el arreglillo, pero él lo aprobó, o sea, ¡que también le gustó! Otras escenas, como la del Titanic hundiéndose en un gran lago, fueron cortadas, por desgracia. Rozaban demasiado el límite." **Walter Park, Director de arte de Saffire**

LINDO PAJAROTE



¿Qué? Paséate por el nordeste del mundo central de *Glover*. Allí te tropezarás con un plumífero talla XXXL. Además, se columpia.

¿Por qué?

"El diseñador que creó el mundo central de Glover nos sorprendía cada día con ideas de lo más extrañas. Este emplumado compañero empezó siendo un inofensivo y dulce pajarillo, pero gradualmente se fue transformando, cada vez de manera más grotesca, hasta llegar a este enorme viejo pollo. El árbol ya estaba como decoración, por lo que nos pareció el lugar perfecto para ponerlo cuando estuviese terminado." **David Manuel de Interactive Studios**





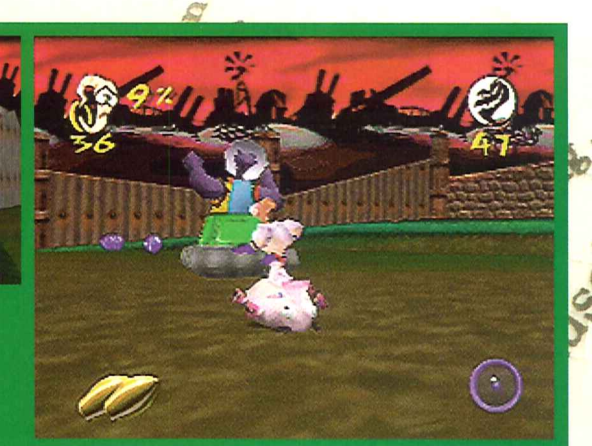
SURFING PORCINO

¿Qué?

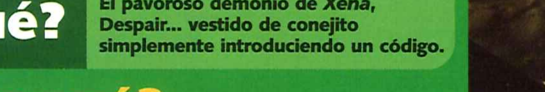
En *Earthworm Jim 3D*, el anélido héroe va de un lado a otro sobre la panza de un pobre cochino.

¿Por qué?

"Es una larga y triste historia. Cuando empezamos el desarrollo, sentíamos que Jim tenía que tomar parte en alguna actividad surfista, no en vano había nacido en un estudio situado al lado de una playa. Empezó cabalgando sobre una salchicha en algunas carreras de salchichas; "Slalami", las llamábamos, pero decidimos que la carne embutida era una solución mediocre. Además, la salchicha no sufría lo suficiente. Así que al final devolvimos la salchicha a sus orígenes porcinos, por lo que Jim ahora cabalga sobre un cerdo." **Kirk Ewing, Director Creativo de Vis**



UN DEMONIO DISFRAZADO



¿Qué?

El pavoroso demonio de *Xena*, Despair... vestido de conejito simplemente introduciendo un código.



¿Por qué?

"Dispair fue diseñado como un personaje que tendría que aterrorizar al jugador desde el primer momento. Cuando barajábamos otras alternativas, como un traje más espeluznante, pensamos: ¿qué hay más espeluznante que un traje de conejito? Empezó como una broma, pero nos gustó tanto que lo incluimos en la versión definitiva, ¡aunque tuvimos que hacerlo como personaje secreto! Por desgracia, el escenario que habíamos diseñado para él (una habitación infantil donde la sangre iba manchando las paredes a medida que se luchaba) no consiguió pasar al juego." **Walter Park, Director de arte de Saffire.**



DINOSAURIOS CON RITMO

¿Qué?

El infame "Modo Disco" de *Turok* tiene a los habitantes de Lost Lands bailando como locos.



¿Por qué?

"Todos estábamos ya un poco descolocados por la falta de sueño para poder acabar el juego a tiempo, cuando a nuestro jefe de programación, Rob Cohen, se le ocurrió la idea del "Modo Disco". Nos encantó, así que ¡acabamos por dejar de lado el juego para concentrarnos en la búsqueda de los diferentes tipos de chicos malos que podían bailar mejor! En lo que concierne a otros modos que no lograron entrar en el juego, se me ocurre el "Modo desnudo". ¡Pero estábamos ya exhaustos!" **David Dienstbier, Director de Acclaim Austin**

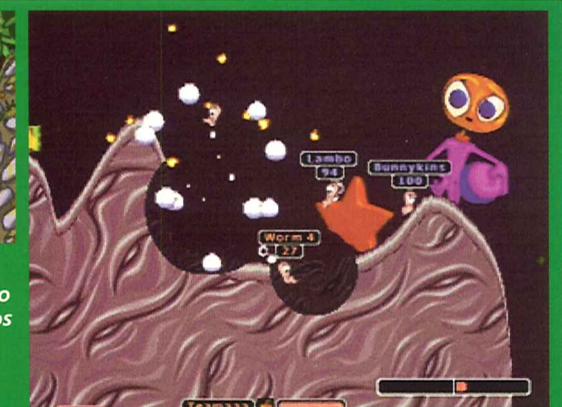
OVEJITAS BOMBA

¿Qué?

El arsenal de *Worms Armageddon* está repleto de ovejas, de la raza bomba, para ser exactos.

¿Por qué?

"A la gente le gustan las ovejas. Son peludas y estúpidas, y la idea de las ovejas bomba nos pareció divertida. Por lo menos a nosotros. Fijaos en las burbujas que salen de los traseros de las ovejas submarinas cuando nadan. Eso también nos encanta. Otras armas en Worms Armageddon por desgracia no escaparon a los censores. Tuvimos que quitar del manual la referencia a nuestras entrañables abuelitas oliendo a pis (parece que lo consideraron de mal gusto) y la Biblia explosiva no gustó mucho en los EE.UU." **Martyn Brown, Director de Team 17**



SPICE GIRLS

¿Qué?

¿Qué es lo que hay en el aparador de *Duke Nukem: Zero Hour*? ¿Una versión zombi de las Spice Girls?





¿Por qué?

"Duke Nukem es un personaje crítico, y es de aquí de donde proviene la idea. ¡Se trata de un odio especial hacia la banda! El aparador de las Spice fue alterado radicalmente a medida que pasaba por los respectivos departamentos, sobre todo para protegernos de posibles pleitos. Otras cosas, como la escena del puro entre Bill Clinton y Mónica Lewinsky, fueron cortadas de raíz. Pero más divertidos fueron los detallitos que se quedaron en el juego, ya que el característico humor inglés consiguió meter más de un gol a los censores americanos..." **Hugh Binns, Director de Eurocom**

POLLO COMPETITIVO

¿Qué?

Un pollo jugando al tres en raya y otras sorpresas se encuentran en la parte central de *Rocket*.



¿Por qué?

"El Tic-tac-toe Chicken es, de hecho, un personaje real de los carnavales americanos. Es un animal inocente, pero siempre consigue ganar porque ha sido entrenado concienzudamente para reaccionar a tus movimientos. Nosotros sólo copiamos la idea en Rocket (con un pollo virtual) porque creímos que era una manera sencilla de explicar los controles. Y el nivel de los presidentes está en el juego porque nos divirtió la idea de llenar las bocas de los presidentes con comida." **Brian Fleming de Sucker Punch**

El maravilloso mundo de Rare

El catálogo de los chicos de Twycross está hasta los topes de momentos más que extraños...

ESPERPENTOS

Termina *Jet Force Gemini* para disfrutar de un momento de lo más raro e hilarante.

Rare: *"El final original mostraba una lágrima brotando del ojo de Floyd antes de ser hecho trizas... Entonces decidimos que el diseñador de Conker era capaz de emular un momento más esperpéntico."*



QUESO ESCONDIDO

La presencia de un furtivo pedazo de queso en casi todos los niveles de *Perfect Dark* está muy bien documentada.



Rare: *A nosotros nos lo dijeron, pero no lo podemos desvelar. No, de verdad. Pero no tiene nada que ver con un truco secreto, y dar con todos ellos no tiene el más mínimo efecto en el juego.*



EQUIPOS QUÍMICOS

Mira en la habitación de la esquina de Facility en *GoldenEye* y encontrarás un pequeño equipo químico escondido en un respirador de aire.



Rare: *"Esta clase de pequeños detalles fueron puestos en el juego porque siempre nos gusta apreciar pequeños guiños como éste en los juegos. A veces las cosas están sólo por estar."*

BARBACOAS DE PESCADO

Completa *Banjo-Kazooie* y serás testigo de cómo el oso echa a su querido pez dorado a las brasas.



Rare: *"Era o el pez o Breegull, ya que Banjo no tenía nada más en sus armarios. Pero, ¿verdad que en ningún momento vemos a nadie comerse al pececillo?"*

VÁTERES PARLANTES

Saluda a Loggo, el váter de *Banjo-Kazooie*. Y por si fuera poco, también habla.



Rare: *"Los váteres son muy importantes en nuestra vida diaria, así que ya era hora de que apareciera uno en un juego. Loggo ya ha amenazado con "tirarse él mismo de la cadena hasta vomitar" si no consigue un papel en Banjo-Tooie."*

CUENTA

CUENTA CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

DVD y vencerás

Hola, M64. Bueno, al final, ni Dolphin ni Nintendo 2000, sino Gamecube. La verdad es que yo sigo prefiriendo el delfín, pero ¿qué se le va a hacer? No es que sea malo, pero yo prefería el de Dolphin. Eso sí, el aspecto de la consola sí que es impresionante. Elegante, con un toque futurista y un color precioso. Pero esto no sirve de nada si lo de dentro no tiene calidad y parece ser que eso no es ningún problema. Más potente y rápida que la PS2 y más sencilla de programar. Pero hay algo que me ha asustado un poco, y es eso del mini DVD. No sé exactamente a cuánto equivale 1,5 Gbytes, así que estaría bien que lo explicarais mejor. ¿Cuánto es comparado con un CD? ¿Se podría meter todo el *FFVIII* en un mini DVD? Lo digo porque Square afirmó que, si la nueva máquina demostraba ser tan buena como decían, no tendrían ningún inconveniente en desarrollar para ella. Tengo miedo de que los problemas de espacio que aparecieron en los cartuchos la vuelvan a echar atrás. Y, dicho de paso, ¡quiero ver FMV!

Siguiendo con Gamecube, parece ser que *Resident Evil 0* se ha pasado a esta última. ¿Qué consola lo acogerá al final? Creo que este juego le hará más bien a la GC que a la N64.
Lo de ver películas en DVD parece haber sido cancelado. ¿Sacarán en un futuro algún periférico o una Gamecube especial que permita la reproducción de estas películas?
Última y paro de agobiaros: he leído algo de una versión especial de *Ridge Racer V* para Gamecube. ¿Se sabe algo?

Carlos Llanos, Madrid

Lo del Mini DVD también nos asustó a nosotros al principio. Si el mayor fracaso de la N64 está reconocido en utilizar cartuchos en vez de un sistema óptico, no comprendíamos cómo Nintendo podía volver a lanzar su consola con un sistema diferente al resto. Sin embargo, no hay por qué alarmarse, pues todo tiene su razón de ser. La apuesta por el Mini DVD obedece a que Nintendo quiere ponerle las cosas muy difíciles a los piratas. Si la Gamecube funcionara con DVD de tipo estándar, bastaría con una grabadora convencional de DVD (todavía muy caras, eso sí) y el apropiado software ilegal (que descifrara el código de encriptación de los juegos) para hacer copias pirata. Por descontado, el Mini DVD será un hueso durísimo –y carísimo- de roer para los delincuentes informáticos. Dado que la consola no permitirá el visionado de películas -eso dispararía su precio- no tiene sentido adoptar el formato DVD y hacerla tan vulnerable a los piratas (aun así, Matsushita, la compañía que ha desarrollado el Mini DVD, está trabajando en una versión de la Gamecube que reproducirá películas en Mini DVD, aunque, de momento, ese prototipo sólo se comercializará en Japón). En cuanto a la capacidad de estos discos, debes saber que un CD tiene capacidad para 650 Mbytes. Teniendo en cuenta que 1 Gbyte equivale a 1.000 Mbytes, el Mini DVD podrá albergar el contenido

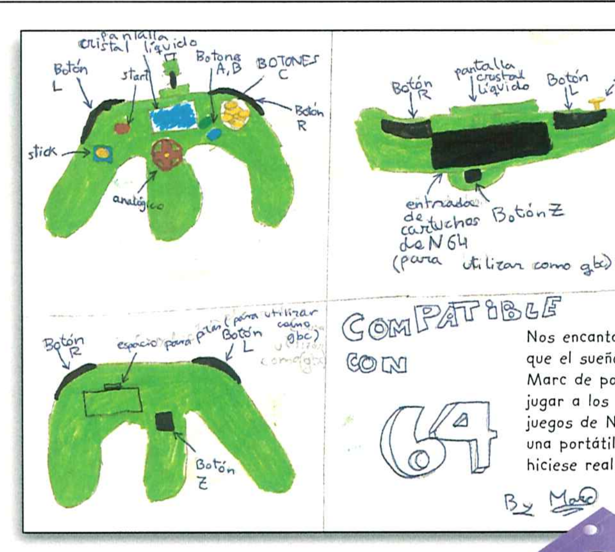


Juan Antonio Cortés, de Córdoba, nos envía un estupendo dibujo de una chica explosiva. ¿Serán así las nuevas heroínas de la N64?

TÚ Y LA GAMECUBE

Shigeru Miyamoto es uno de vuestros ídolos. Lo sabemos. Ha sido capaz de realizar los juegos más fantásticos jamás vistos. Y a eso hay que sumarle el increíble diseño del mando de Gamecube, una maravilla tal, que cada vez que la vemos, se nos cae la baba.

Afortunadamente, este fantástico diseño no ha socavado vuestra imaginación ni vuestro empeño en construir el mando perfecto para la futura consola de Nintendo. Eso nos gusta. Este mes, os presentamos una propuesta de Marc Cardona, de Ibiza, caracterizada especialmente por su compatibilidad con la N64. Según Marc, a él le gustaría que el nuevo mando de la Gamecube pudiese utilizarse como Game Boy para los juegos de N64. Ciertamente, sería una maravilla, aunque quizá habrá que esperar a la generación portátil que sustituya a la Advance.





CUENTA

GALERÍA DE FAMOSOS NINTENDEROS

Este mes es el turno de... LOS CÓMICS

Hace unos meses, en respuesta a la carta de un lector que solicitaba la publicación de cómics basados en los personajes Nintendo, hicimos una llamada general pidiendo que fueseis vosotros mismos los autores de dichos cómics.

Pues bien, la respuesta no se ha hecho esperar y en la redacción ya hemos recibido los primeros cómics firmados por los lectores. El primer cómic que inaugura nuestra galería de famosos nintenderos corre a cargo de Daniel Fernández, de Mallorca, y es una divertida historia de lo que puede dar de sí un día de camping con los personajes más famosos de tu consola preferida.

Por supuesto, no dejes de enviarnos dibujos y cómics. Aparecerán publicados antes de lo que esperas.

UN DÍA EN LA VIDA DE LA FAMILIA NINTENDO

1

3

5

2

4

CUENTA



Más dibujos cómicos de Miguel Arias, de Orense. En este caso, ha recreado los problemas que tuvieron Banjo y Kazooie para compenetrarse.

de más de dos CD, por lo que no has de preocuparte por las FMV, pues tendrás muchas y de excelente calidad. El DVD clásico tiene más capacidad aún pero, para un videojuego real como la vida misma, hay más que suficiente con 1,5 Gbytes, sobre todo gracias a las revolucionarias técnicas de compresión de datos.

Por último, en lo referente a los juegos, parece ser que Resident Evil 0 *acabará poniendo sus garras únicamente en Gamecube. El proyecto nació en exclusiva para N64, pero parece ser que su destino inicial ha sido descartado, pues en una entrevista reciente con algunos miembros de Capcom, éstos hablaron únicamente de juegos Resident Evil para consolas de próxima generación (entre ellas, la Gamecube). Por lo que respecta a RRV, no hay noticias de un posible lanzamiento, aunque hemos podido ver el título para Play2 y no nos ha parecido ninguna maravilla.*

Sin tapujos

Estimada M64,
Anteriormente han demostrado saber aceptar todo tipo de críticas y comentarios, si bien, ésta no es sólo una crítica hacia su revista en sí (a pesar de todo, creo que es la mejor revista de Nintendo), sino también un modesto juicio sobre el principal condicionante de una revista dedicada al mundo de los videojuegos como la de ustedes.
Evidentemente, ese factor principal es la plataforma. La N64 es una buena consola, pero no una gran consola (le han faltado, le faltan y le faltarán mayor variedad en desarrolladores, géneros y periféricos). Al frente de esta situación se encuentra el cartucho, cuyo saldo final para la consola ha sido negativo. Fuera como fuese, la consecuencia es que la N64 recibe pocos lanzamientos al mes y sucede que la revista sólo vive de ella y se ve avocada a albergar unos contenidos dominados por reviews, visiones (cuando no delirios) de futuro, investigaciones especiales, cuentas atrás, imágenes frescas… que se extienden en el tiempo de manera vergonzante, todas ellas llenas de especulaciones y las pueriles "puntuaciones futuribles". El resultado es una revista cuya impresión va de lo frustrante a lo patético, que sólo se salva por las noticias y las más que nunca socorridas secciones secundarias de trucos, trucos a la carta, guías, retos y la propia sección de cartas.
Además, y para no parecer un crítico obcecado, también les enumeraré un aspecto positivo aparte de las secciones antes citadas, como son la objetividad, la imparcialidad y el buen criterio presentes en los análisis y la publicación de cartas tan críticas como la mía, lo cual les honra.
Finalmente, les deseo que, para cuando aparezca la Gamecube, esta incómoda situación desaparezca y puedan aplicar sus estrictos análisis a un buen puñado de juegos al mes.

Miguel Ángel González, Madrid

Totalmente de acuerdo, Miguel. La N64 se ha convertido en una consola en la que los lanzamientos son tan escasos que todo su entorno se ha visto afectado. A este número limitado de lanzamientos se ha de sumar el hecho de que cada vez sufren más retrasos. Tienes razón cuando dices que gran parte de nuestra revista se basa en previews que repetimos en el tiempo, pero también hay que tener en cuenta que, cuando un juego previsto para un mes sufre, un mes o dos antes de su anunciado lanzamiento, un retraso de cinco o seis meses, todo el proceso de cobertura informativa vuelve al inicio de su ciclo, provocando la repetición de previews y noticias (de forma aún más estridente por cuanto esos títulos que se retrasan son los que sustentan la mayoría de la revista).

A la N64 le que quedan lanzamientos potentísimos por los que siempre será recordada, pero creemos que tu crítica es muy certera. Esperemos que Nintendo haya aprendido la lección y adopte con Gamecube una estrategia similar a la de Game Boy Color, con tantos lanzamientos al mes (no todos de calidad, pero sí bastantes) que necesitaríamos más espacio para publicarlos todos.

Acuerdos

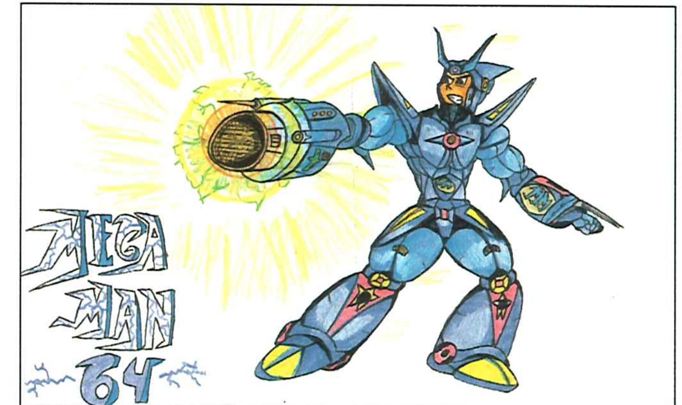
Hola, chicos y chicas de Magazine 64.
Os envío esta carta para preguntaros una duda y, de paso, contaros algunas cosillas. El día 1, más o menos (hablo de septiembre), Konami y Microsoft firmaron un acuerdo para distribuir juegos de Microsoft a consola (N64, PSX y me parece que Dreamcast) por parte de Konami, mientras que Microsoft podrá convertir títulos de Konami a PC. Y ahora, las preguntas:

1. ¿Creéis que algún día podremos ver un *Flight Simulator* o un *Age of Empires* para N64?
2. ¿*Dinosaur Planet* o *Perfect Dark*?
3. ¿Hay posibilidad de algún *Final Fantasy*?

Alberto Varela, Madrid

P.D.: En la película Crueles intenciones hay una mención al número 64, exactamente cuando Sebastián lee el artículo sobre la hija del nuevo director.

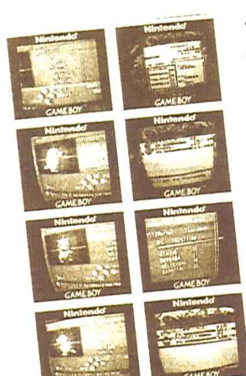
1. Mucho me temo que no. Por ahora, los únicos lanzamientos de Konami previstos para los próximos meses son únicamente para Game Boy. Tras International Track & Field *e* ISS 2000, *creemos que no habrá grandes bombazos de Konami para N64.*



Excelente recreación de Mega Man por David Cobo, de Castellón. Más adulto, más completo y mejor: así esperamos que sea la versión para N64.

CUENTA

2. Puedes quedarte perfectamente con los dos. Perfect Dark ya está a la venta y las navidades son una buena fecha para conseguirlo, mientras que Dinosaur Planet saldrá el año que viene (aún no se sabe en qué mes), así que seguro que te da tiempo a ahorrar.
3. Sí, pero todas se decantan hacia la Gamecube.
P.D.: Nos encanta que recuperéis viejos clásicos, como el número del Gadolinio. Nosotros siempre tenemos un hueco para la nostalgia.



Último suspiro

Ante todo, un saludo a todos los lectores de esta revista y a todo su equipo. Ahí van unas preguntas:
1. ¿Qué tiempo de vida estimáis que le queda a la Nintendo 64?
2. Después de los juegos en desarrollo (*Banjo-Tooie, Conquer, Dinosaur Planet*...), ¿hay otros grandes juegos en proyecto o serán los últimos grandes juegos para la Nintendo 64?
3. ¿No creéis que no se ha aprovechado todo el potencial de la Nintendo 64 y que, cuando se ha empezado a aprovechar, se ha dejado de lado la consola?
4. ¿*Zelda Majora's Mask* vendrá con Expansion Pak o se venderá aparte?
5. ¿Programarán todas las compañías que no quisieron programar para la Nintendo 64 (Namco, Square...) para la Gamecube?

Salvador Sánchez, Málaga

1. El tiempo de vida puede ser mucho (ten en cuenta que, aunque la SNES dejó de comercializarse hace varios años, aún hay mucha gente que se pirra por ella y en muchos mercados puedes conseguir antiguos juegos). También debes tener en cuenta que, aunque Mario 64 fue el primer juego que apareció para N64, no puedes evitar volver a él de vez en cuando. Con todo esto, lo que queremos decirte es que tu N64 tendrá la vida que tú le quieras dar. Otra cosa es que aparezcan juegos nuevos, cuestión que enlaza con tu segunda pregunta. Tal y como están los calendarios de los distribuidores, el verano que viene podría ser el último en el que veamos lanzamientos para N64. Eso sí, la traca final será espectacular, aunque no creemos que vayan a haber grandes sorpresas.
*3. Por lo que respecta a la cantidad de juegos, no hay duda de que el potencial de la N64 se ha desaprovechado completamente. En cuanto a la calidad, la consola cuenta con algunos de los mejores juegos de la historia (*Zelda, GoldenEye, Mario 64, Perfect Dark*...).*
4. Solo. Parece ser que las protestas de los usuarios que le llovieron a Nintendo por vender DK64 *junto con el* Expansion Pak *(y que la empujó a canjearlos por mandos), han disuadido a la gran N de repetir una 'promoción' similar.*
5. Así es. La Gamecube ha tenido una acogida fantástica entre todos los desarrolladores, mucho más entusiasta que la que mereció en su día la N64.

Pokémilagros

Buenas. Soy un fiel lector desde vuestro número 4. Tengo una N64, una GB Color y unas preguntillas:
1. ¿*Bust-A-Move 3* o *The New Tetris*?
2. Si estas navidades tuvierais que elegir dos novedades para N64, ¿cuáles escogeríais? (Contando con *Perfect Dark*.)
Bueno, al grano. Os envío unas fotos de un pokémon mutante. En Game Boy su forma cambia continuamente, hasta transformarse en la chica del centro pokémon. Tiene vida infinita y proviene de una Slowpoke. Cuando me clonaron a Mew (sí, un Mew), este Slowpoke mutó. Es superfuerte (nunca muere) y en N64 tiene siempre la forma de un sustituto. Como no quería que se me rompiera el juego, lo eliminé después de hacerle unas fotos. Sólo vosotros tenéis la prueba.

Juan Antonio Cortés, Córdoba

1. Tetris *es* Tetris.
2. Zelda *e* ISS 2000 *(si es que te gusta el fútbol). En caso negativo, permanece atento a* Mario Tennis *y* Aidyn Chronicles*, un juego que puede dar una gran sorpresa a todos.*
Vaya, vemos que los Pokémilagros existen. Estamos ante un caso de museo, una experiencia realmente alucinante. Seguro que muchos de nuestros pokéfans estarán ahora dándose cabezazos al leer que has eliminado este extraño Pokémon para evitar dañar al juego, pero no has hecho mal en asegurar tu partida. Aunque, por otro lado, con un Pokémon invencible, podrías haberte asegurado un sinfín de victorias y humillaciones a tus amigos.

CUENTA, CUENTA...
MAGAZINE 64 - MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a: m64@esdecir.com
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

¡NOTICIA DE ÚLTIMA HORA!

Shadowman, impaciente por protagonizar un nuevo videojuego.

Hace unos meses te presentábamos imágenes en exclusiva del rodaje de *Shadowman 2*. En ellas podías ver lo mal que lo estaba pasando el personaje para meterse en la piel de *Shadowman* (especialmente, en sus tatuajes).

Pues bien, si aquellas imágenes te parecieron impactantes, espera a oír los nuevos rumores acerca del "héroe que navega entre dos mundos". Al parecer, a Shadowman se le está haciendo muy larga la espera de un nuevo lanzamiento, de forma que ha aprovechado este tiempo de incertidumbre para intentar protagonizar otros juegos de la misma compañía.

De esta forma, pudo ser sorprendido por Sergio Rodríguez, de Asturias, en el cásting de posibles sustitutos de Joshua Fireseed. Como puedes ver en la imagen que ilustra esta noticia, Shadowman fue acompañado de su osito de peluche y sus inseparables gafas de sol.

Según fuentes cercanas, en el cásting también se pudo ver a Diglett (aún desconocemos sus pretensiones) y a Norma Duval con un sugerente vestido de india.




Aquí tienes el momento en que Sergio, de Asturias, pilló in fraganti a Shadowman intentando conseguir el papel de hijo de Joshua.

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tiralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha específica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en **Magazine 64** *los errores se pagan con una partida a* **MK Mythologies.**

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. PERFECT DARK
3. SUPER MARIO 64
4. DONKEY KONG 64
5. TUROK 2
6. GOLDENEYE

Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ALL STAR BASEBALL
84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9
Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES
84% 4 — Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak
Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE

92% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9
Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX
84% 4 — 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS
83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

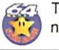
BLAST CORPS
88% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1
Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BLUES BROTHERS
59% 2 — Virgin ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 35
Plataformas con un manejo torpón y falto de originalidad, aunque con buenos pases de baile.

BODY HARVEST
91% 5 — Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14
Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

COMMAND & CONQUER

86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21
Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7
Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT
81% 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING

90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2
Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONKEY KONG 64
95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25
Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUCK DODGERS
88% 4 — Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Nº 35
Un interesante título que consigue plasmar toda la frescura y desparpajo característico de su protagonista. Niveles disparatados y muy atractivos.

DUKE NUKEM 64
85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR
90% 4 — NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11
Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION
80% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G
87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1
Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 — Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11
Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

AMOS DEL ASFALTO



64 DIRECTORIO

FIGHTERS DESTINY

85% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL


93% 2 EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21


Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64

94% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X

85% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12


El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER

83% 4 Hasbro ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2

83% 4 Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE

94% 5 Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

86% 4 Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN

88% 4 Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23


Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER

87% 4 Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

86% 4 Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 32


Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64

92% 4 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98

94% 5 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10

Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

ISS 2000

90% 4 Konami ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Rum. Pack ● Nº 35


La misma y excelente jugabilidad de sus antecesores más un nuevo e interesante modo RPG. Fantástico.

JET FORCE GEMINI

94% 5 Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak

Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE

88% 3 Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LEGEND OF ZELDA

99% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LEGO RACERS

75% 3 Lego Media ● 9.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 35

Un clon de Mario Kart con algunas ideas muy buenas, como la creación de vehículos. El control es un poco peor.

LYLAT WARS

90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64

92% 3 EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF

91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22


Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64

91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MARIO PARTY 2

87% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● C. Pak ● R. Pak ● Exp Pack. ● Nº 35

Si tienes tres amigos dispuestos a pasar la tarde jugando, disfrutarás de momentos inolvidablemente divertidos. Si lo juegas solo, no es nada especial.

MICHAEL OWEN'S WLS 2000

88% 4 Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MISCHIEF MAKERS

90% 3 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION: IMPOSSIBLE

84% 3 Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MONACO GRAND PRIX

89% 4 Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MORTAL KOMBAT 4

84% 4 NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

95% 4 Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE

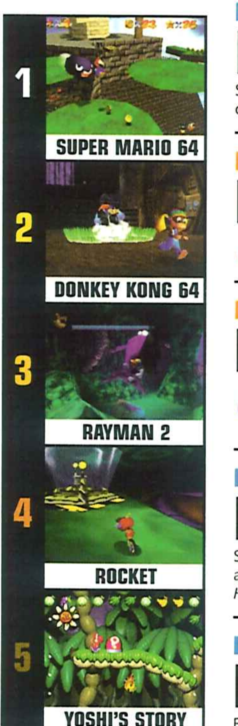
92% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7

Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

GO! GO!



LO MEJOR EN PLATAFORMAS



NBA IN THE ZONE 2000
69% 3 — Konami ● 10.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33
Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside 2*.

NBA JAM '99
83% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5
Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000
85% 4 — Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3 — Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% 3 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4
Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

NUCLEAR STRIKE
84% 4 — Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak
Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK
83% 4 — Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30
Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4 — Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28
Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK
97% 5 — Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controler Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● Nº 31
El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS

89% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON SNAP

84% 4 — Nintendo ● 8.990 ptas. ● 1 jugador ● Nº 34
Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

POKéMON STADIUM


90% 5 — Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30
Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

QUAKE II
91% 4 — Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4 — Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25
Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2

90% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24
Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3 — Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2

95% 5 — Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26
Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64

93% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● Nº 29
Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS
85% 4 — Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

88% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 25
El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON

94% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20
Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

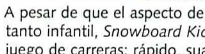
SAN FRANCISCO RUSH

87% 3 — Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2
La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWMAN

95% 5 — Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 22
Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS

90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY

89% 4 — Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27
Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS
73% 3 — Proein ● 11.490 ptas. ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33
Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3 — Take 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13
Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se corresponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20
Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25
Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TAZ EXPRESS
84% 3 — Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● En Cart. ● Nº 33
Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS

90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22
Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

86% 4 — Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak
Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4 — Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2

92% 5 — Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak
Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.



TUROK Dinosaur Hunter

91% 4
Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye...*, y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% 4
Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 12
Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS

93% 5
Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25
La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

86% 4
Acclaim ● 9.990 ● 1-4 ju. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 34
Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

V-RALLY 99

94% 5
Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12
El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64

90% 4
Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1
Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WETRIX
81% 3
Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6
Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

93% 5
Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23
Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON

85% 4
Infogrames ● 8.995 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25
Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE

88% 4
Acclaim ● 10.990 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22
Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE
85% 4
Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000

90% 4
Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS

85% 4
Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25
Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY

86% 5
Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4
Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

40 WINKS	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25	78%	3
A BUG'S LIFE	Proein ● 1 jugad. ● 10.990 ● Nº 27	60%	3
AERO FIGHTERS ASSAULT	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
AIRBOARDER 64	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77%	1
ALL STAR BASEBALL	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 9 ● 9.490	84%	3
BAKU BOMBERMAN	Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73%	1
BEETLE ADVENTURE RACING	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
BOMBERMAN HERO	Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75%	1
BUCK BUMBLE	Ubi Soft ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 8.490	72%	2
BUST A MOVE	Acclaim ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 8.990	72%	2
CASTLEVANIA 64	Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84%	4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES	Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.	75%	3
CHAMALEON TWIST	Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70%	2
CIBER TIGER	NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11	73%	3
CHOPPER ATTACK	EA ● 1 jugad. ● Nº 11 ● Nº 8.990	82%	3
DAIKATANA	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 30	69%	3
DESTRUCTION DERBY 64	NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●	67%	3
DISNEY'S TARZAN	Proein ● 1 jugad. ● Nº 29	45%	1
DUAL HEROES	Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65%	0
EARTHWORM JIM 3D	Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25	78%	2
F1 POLE POSITION	Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 7.990	81%	1
FLYING DRAGON	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490	78%	2
HEXEN	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69%	1
HOLY MAGIC CENTURY	Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72%	3
HOT WHEELS	EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68%	3
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 29	60%	2
KNOCKOUT KINGS	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 25 ● 9.990 ptas.	82%	3
MACE: THE DARK AGE	NSC ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 10.990 ptas.	81%	3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62%	2
MONSTER TRUCK MADNESS	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71%	2
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71%	1
NBA HANGTIME	Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	75%	1
NBA LIFE '99	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64%	2
NBA LIFE 2000	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●	70%	3
NBA PRO'98	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 5 ● 4.990 ptas.	82%	2
RAMPAGE 2	Mydway ● 1-3 jugad. ● Nº 11 ● 8.990	30%	0
RAT ATTACK	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70%	3
RE-VOLT	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73%	3
RAKUGA KIDS	Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14	80%	4
ROAD RASH 64	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69%	3
ROBOTRON 64	NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9	80%	2
RUGRATS: TREASURE HUNT	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69%	1
RUSH 2	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 17 ● 5.990	62%	2
OLIMPIC HOCKEY 98	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84%	1
QUAKE 64	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	79%	3
SCARS	Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.	79%	3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER	Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.	78%	2
SUPERCROSS 2000	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.	76%	2
TETRISPHERE	Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73%	3
TONIC TROUBLE	Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23	80%	3
TOP GEAR HYPERBIKE	Kemco/Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 33	66%	3
TOP GEAR RALLY	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86%	4
TOY STORY	Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●	77%	3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65%	2
VIGILANTE 8	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 29	63%	3
VIRTUAL POOL 64	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77%	4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75%	3
WCW MAYHEM	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28	78%	3
WCW NITRO	T. HQ ● 1-4 jugad. ● Nº 17	50%	3
WCW VS NWO	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 6 ● Nº 8.990	82%	3

DE TIROS LARGOS



¡SUSCRÍBETE! A 64 MAGAZINE

Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 5 CARTUCHOS DE Gift

Game Boy Color
Gift
Le cadeau des étoiles
Licensed by Nintendo
cryo

GIFT, EL HÉROE DEFINITIVO

GAME BOY COLOR

cryo · EKO SOFTWARE · Virgin INTERactive

Sorteo el 19 de enero de 2000

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)

Deseo suscribirme a *Magazine 64* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.º ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: .... N.º: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.º ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.... , a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio
16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Y EL MES QUE VIENE...

MAGAZINE 64 Nº 37

ANALIZAMOS

ZELDA MAJORA'S MASK

WWF NO MERCY

MICKEY'S SPEEDWAY

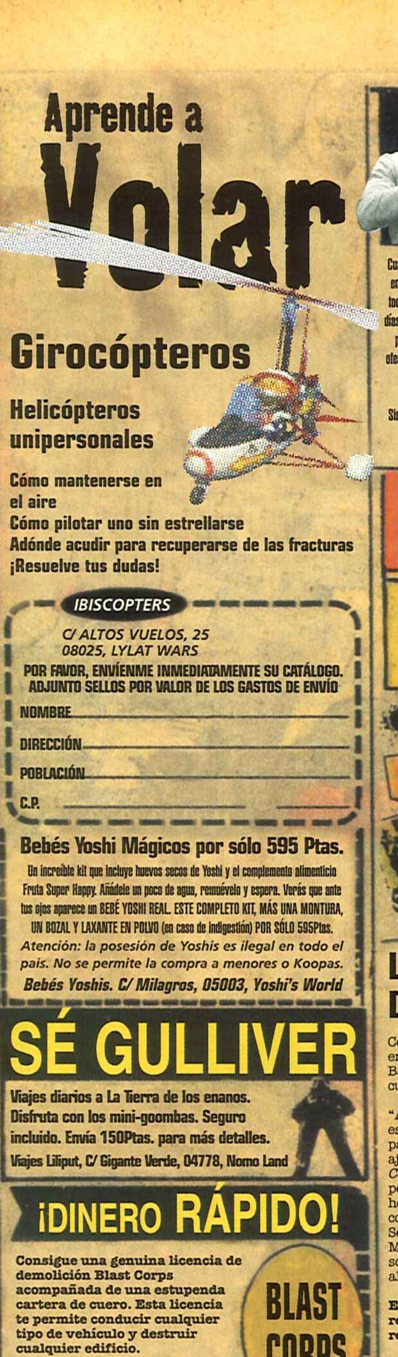
ÚLTIMAS NOTICIAS DE

THE WORLD IS NOT ENOUGH

BANJO TOOIE

GUÍA DE COMPRAS 64

Aprende a Volar



Girocópteros

Helicópteros unipersonales

Cómo mantenerse en el aire
Cómo pilotar uno sin estrellarse
Adónde acudir para recuperarse de las fracturas
¡Resuelve tus dudas!

IBISCOPTERS

C/ ALTOS VUELOS, 25
08025, LYLAT WARS

POR FAVOR, ENVÍENME INMEDIATAMENTE SU CATÁLOGO. ADJUNTO SELLOS POR VALOR DE LOS GASTOS DE ENVÍO

NOMBRE__________
DIRECCIÓN__________
POBLACIÓN__________
C.P. __________

Bebés Yoshi Mágicos por sólo 595 Ptas.

Un increíble kit que incluye huevos secos de Yoshi y el complemento alimenticio Fruta Super Happy. Añádele un poco de agua, remuévelo y espera. Verás que ante tus ojos aparece un BEBÉ YOSHI REAL. ESTE COMPLETO KIT, MÁS UNA MONTURA, UN BOZAL Y LAXANTE EN POLVO (en caso de indigestión) POR SÓLO 595Ptas.

Atención: la posesión de Yoshis es ilegal en todo el país. No se permite la compra a menores o Koopas.

Bebés Yoshis. C/ Milagros, 05003, Yoshi's World

SÉ GULLIVER

Viajes diarios a La Tierra de los enanos. Disfruta con los mini-goombas. Seguro incluido. Envía 150Ptas. para más detalles.

Viajes Liliput, C/ Gigante Verde, 04778, Nomo Land

¡DINERO RÁPIDO!

Consigue una genuina licencia de demolición Blast Corps acompañada de una estupenda cartera de cuero. Esta licencia te permite conducir cualquier tipo de vehículo y destruir cualquier edificio.

Se otorgarán recompensas en efectivo a las mejores obras de reestructuración urbana.

Unidades limitadas- Pide ya la tuya para no quedarte sin.

Blast Corps S.A. se desentiende de cualquier responsabilidad por daños y perjuicios.

BLAST CORPS

Blast Corps S.A.
C/ Enruinas, Departamento N64
06996, BLAST LAND
Dinero rápido con tu LICENCIA DE DEMOLICIÓN

Nombre__________
Dirección__________
Población__________ C.P. ______



APRENDE A TOCAR LA OCARINA EN 72 HORAS O TE DEVOLVEMOS EL DINERO

Cuando juegas con el tiempo en contra, saber tocar la Ocarina puede marcar la diferencia entre seguir vivo o morir. Con este cursillo de iniciación (sólo 2.695Ptas.) aprenderás a tocar una canción desde el primer día y cualquiera (de oído o con partituras) en sólo tres días. Contiene 52 fotos, 87 guías para saber dónde poner los dedos y más de 100 melodías populares de artistas como Saria y los Sages, Impa Sheikah, Malon y muchos más. La oferta incluye una correa para colgar tu Ocarina (595Ptas) y un silbato para caballos para uso temporal mientras aprendes la canción de Epona.

Precio total: 3.290Ptas. ¡NO ENVÍES TU DINERO!

Simplemente envía tu nombre y dirección en una postal acompañada de sellos por el valor de 595Ptas. por gastos de envío. Con total garantía de devolución.

Plaza Kokiri s/n 28082, Kakariko

PIEZAS DE REPUESTO

Se ofrecen piezas de girocópteros accidentados. Totalmente limpias de manchas de sangre.
DESGUACE RÍOS 08903, LYLAT WARS

ÍTEMS EN STOCK

TABLAS DE SNOW CASI NUEVAS, RÉPLICAS DE PARTES DEL TRIFORCE, GORRAS (SÓLO DISPONIBLES EN ROJO Y VERDE) Y MUCHO MÁS. MÁS DE 100.000 ÍTEMS EN STOCK. CON CADA PEDIDO, UNA BANANA DORADA DE REGALO. SI QUIERES CONOCER TODOS NUESTROS PRODUCTOS ENVÍA UNA CARTA A C/ DEL ÍTEM 33, 28558, ÍTEM LAND

CONSIGUE UN PUESTO DE TRABAJO COMO... MECÁNICO DE MOTOS

¡BUEN SUELDO! ¡UNA PROFESIÓN DE FUTURO!

Montones de ofertas laborales. Las motos son propensas a sufrir accidentes y a menudo necesitan reparaciones antes de venderlas al siguiente comprador. Con nuestro libro conocerás lo que necesitas para hacer un gran negocio a partir de un montón de chatarra. El libro incluye las herramientas especiales que necesitarás. Envíanos una carta con tu nombre, dirección y edad para recibir información.

ACADEMIA TÉCNICA Y MECÁNICA EXTREME-G
Campus Norte, Departamento 315, Universidad Extrema de Barcelona

LUCE UN CUERPO COMO EL DE MARIO EN SÓLO 7 DÍAS

Con mi dieta basada en comer pizza notarás enseguida los resultados. Y tus amigos también. Barrigas con michelines, grasas por todo tu cuerpo y celulitis a mansalva.

"Antes era como mi hermano, pero estaba tan escuálido que sentía pavor a ponerme unos tejanos ajustados. Por suerte descubrí *La Cocina Casera*, un *secreto* que me permitió convertirme en el hombre con el mejor cuerpazo que conozco."
Sé igual de feliz que Mario de forma natural sólo comiendo 15 veces al día.

Envía una carta incluyendo 1.000Ptas y recibirás mi libro con 32 estupendas recetas.

En el libro encontrarás la forma para convertirte en un grasoso y gran hombre. Como Mario.

Mario, Mario
Castillo Real s/n, 08558 Reino del Champiñón

Querido Mario: Así es el cuerpo que yo quiero (escoge tantas como quieras)

- ☐ Paticorto
- ☐ Con bigote
- ☐ Capaz de saltar 1,5km
- ☐ Invencible

Adjunto 1.000Ptas. Envíeme su libro de recetas, además de un utensilio para sacar a los Koopas de sus caparazones.

Nombre .... Edad .....
Dirección ....
Población .... C.P. ....

OFERTAS

Para incluir un anuncio en esta sección, contacten con el periódico.

HAZLO TÚ MISMO

KIT DE ANDAMIAJE Catálogo gratuito. Departamento DK, 06003, Islas Kong

COLECCIÓN DE MONEDAS

MONEDAS GRATIS Pak completo que incluye monedas Rojas, Amarillas, Doradas, etc. Totalmente para ti. C/ del Derroche, 08555, Mario Land

DETECTOR DE METALES Para todas las superficies: nieve, hielo, arena, etc. Resultados garantizados. 995Ptas. C/ La Mina, 22001, Metal Land

DE INTERÉS GENERAL

PROGRAMA DE INTERCAMBIO ESTUDIANTIL Goomba busca un chico de la escuela Koopa interesado en hacer un intercambio escolar. Tel. 887 992 552

POLVOS MÁGICOS Oportunidad única. Producto patentado. Provoca fuegos, resuelve puzzles, impresiona a tus amigos. Sólo 99Ptas. la dosis. Bote entero (40 dosis) por 3.795Ptas. C/ Polvorón, 99635, Bosque Encantado

OPORTUNIDADES ÚNICAS

ANTENA PARABÓLICA Gran antena situada en una apacible localidad cubana. Adecuada para megalómanos que quieran poner en órbita material militar. Sólo ofertas razonables. Base Militar Chipuerca, Cuba

COMPRA/VENTA

TINTE DE PELO NARANJA Receta tradicional. Atención: puede causar efectos nocivos en algunas personas. Se garantiza la devolución del dinero en estos casos. Envía 1.495Ptas. a C/ Pippi Calzaslargas, 25885 RED LAND

RECUERDOS DE GUERRA Compro y vendo. Cualquier tipo de ítems interesantes. Los mejores precios. C/ Recluta 7, 07331 CUARTELILLO

CONVIÉRTETE EN CORREDOR DE CARRERAS Escuela privada creada por el dos veces superviviente de carreras de F-Zero. Sólo para mayores de 21 años, con el debido consentimiento de los familiares. Tel. 258 785 217

FINES DE SEMANA DEPORTIVOS PONTE EN FORMA Y ADELGAZA. ¡ES DIVERTIDÍSIMO!

Locas carreras de karts · Partidas de golf · Tenis entre pirañas ¡Y mucho más!
Envía un sobre con 50Ptas. en sellos y recibirás la lista de precios. Además, te enviaremos a casa, totalmente gratis, el libro "Cómo tener un cuerpo sano" en el que te explicamos cómo conseguir que tu cuerpo esté en forma para que puedas disfrutar de nuestros fines de semana deportivos. Con completas instalaciones para cada deporte y relajantes masajes post-deportivos en el salón de masajes Luigi.

Te garantizamos que no te arrepentirás
¡Haz como Luigi!
Deportes y masajes Luigi
Castillo Real s/n, 08558 Reino del Champiñón

CONVIÉRTETE EN AUXILIAR DE VETERINARIA

Consigue experiencia laboral con vacas, caballos, cucos e insectos. Aprende el método LON-LON. Atención personal y diploma con validez internacional. Envíanos una carta y recibirás nuestro programa totalmente gratis

Nombre__________ Edad_____
Dirección__________
Población__________ C.P._____

Rancho Lon-Lon,
25001, Hyrule